

MAAILMANLOPUN JÄLKEINEN MAAILMA:

GENREN VISUAALISUUDEN TARKASTELU JA ROOLIPELIN KUVITTAMINEN



OPINNÄYTETYÖ TERO SILVAST 2012

Maailmanlopun jälkeinen maailma

Genren visuaalisuuden tarkastelu ja roolipelin kuvittaminen

Tero Silvast

Opinnäytetyö

Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Tero Silvast	
Työn nimi Maailmanlopun jälkeinen maailma: Genren visuaalisuuden tarkastelu ja roolipelin kuvittaminen	
Päiväys 13.3.2012	Sivumäärä/Liitteet 62
Ohjaaja(t) Marja-Sisko Kataikko, Heli Reinikainen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Toni Lybeck	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella ja tuottaa kuvamateriaalia roolipelin sääntökirjaan sekä tehdä pohjustavaa työtä projektin jatkoa varten. Kuvitustyöhön tarvittavana tietoperustana tekijä käytti oman harrastuneisuutensa kautta saatua käytännön kokemusta vastaavista peleistä ja niihin liittyvästä kuvamaailmasta. Raportissa käsitellään kuvitusten matkaa ideasta ja luonnoksista lopulliseksi kuvasarjaksi sekä prosessiin käytettyjä ideointi- ja työmenetelmiä.</p> <p>Ennen varsinaista kuvitustyön toteuttamista tekijä perehtyi post-apokalyptiseen genreen sekä roolipelien ja sen sukulaisilmiöiden visuaalisuuteen. Näitä materiaaleja tarkastelemalla ja vertailemalla saatiin vahva kokonaiskuva genren vallitsevista konventioista ja visuaalisesta kielestä. Tekijän henkilökohtaisena tavoitteena oli tekniikan ja tyylin jalostaminen kuvittajana sekä muodostaa rutiini laajan kuvitusprojektin hallintaan. Opinnäytetyön aikana tehtyjen kuvitusten toteutusmetodiksi valittiin digitaalinen maalaaminen. Opinnäytetyön tuloksena syntyi valtava määrä luonnoksia ja konsepteja joiden avulla projektia tullaan jatkamaan.</p>	
Avainsanat Kuvitus, roolipeli, piirtopöytä, genre, konseptitaide, digitaalinen maalaaminen	

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author(s) Tero Silvast			
Title of Thesis Post-apocalyptic world: illustrating a roleplaying game and examining the visuality of the genre			
Date	13.3.2012	Pages/Appendices	62
Supervisor(s) Marja-Sisko Kataikko, Heli Reinikainen			
Client Organisation /Partners Toni Lybeck			
<p>Abstract</p> <p>The purpose of the final project with thesis was to design and illustrate visual material to a roleplaying game rulebook. The focus was to lay the groundwork for further effort with the project in the future. The author has used his own hobbies and interests as a part of the knowledge basis to create and design the illustrations. The report recounts the illustration process all the way from an idea into a final product, viewing the methods behind the thought and work process.</p> <p>Before the actual illustration process it was necessary to get acquainted with the visual imagery of post-apocalyptic genre, roleplaying games and other similiar products in general. By examining and comparing these the author achieved strong understanding over the entity that is conventions and visual imagery of roleplaying games and post-apocalyptic fiction. The author's personal goal was to refine his technique and style as an illustrator and to form a clear routine in the management of a large illustration project. Digital painting was chosen as the method to produce the illustrations. As a result of the final project, a huge amount of concepts and sketches was produced. The author intends to utilize this material to continue working with the project.</p>			
Keywords Illustration, roleplaying game, genre, concept art, digital painting			



SISÄLLYS

1. Johdanto.....	8
2. Opinnäytetyön tausta.....	9
2.1 Työn tietoperusta ja käytettävät aineistot.....	9
2.2 Opinnäytetyön tavoitteet ja toimeksianto.....	10
2.3 Henkilökohtaiset tavoitteet.....	11
2.4 Menetelmät ja työtavat.....	11
2.5 Työn toteutuksen suunnitelma.....	12
2.6 Riskit ja niihin varautuminen.....	13
3. Työn konteksti.....	18
3.1 Sukellus post-apokalyptiseen genreen.....	18
3.2 Aineiston kerääminen ja tarkastelu.....	19
3.2.1 A Boy and his Dog (1975).....	22
3.2.2 The Road (2009).....	22
3.2.3 Fallout pelisarja.....	23
3.3 Roolipelit.....	23
3.4 Esimerkkejä vastaavien pelien visuaalisuudesta.....	23
3.4.1. Magic the Gathering.....	24
3.3.2 Warhammer- figuuripeli.....	25
4. Kuvittamista pohjustavat työvaiheet.....	29
4.1 Asiakaskontakti.....	29
4.2 Konseptointi, ideointi ja luonnostelu.....	29
4.3 Kuvittamistekniikan kehittäminen.....	30
4.4 Perehtyminen digitaaliseen maalaamiseen.....	31
4.4.1 Digitaalisen kuvittamisen edut.....	32
4.4.2 Tutoriaalit.....	33

5. Toteutus ja työvaiheet.....	41
5.1 Kynäluonnos paperille.....	42
5.2 Skannaaminen, syväys ja sommitelman korjaukset.....	43
5.3 Canvas size ja resoluutio.....	44
5.4 Kuvan tasojen hallinta.....	45
5.5 Asteittainen työstäminen.....	46
5.5 Tekstuurit.....	46
5.6 Yksityiskohdat ja viimeistely.....	46
6. Tulosten esittely.....	47
6.1 Silinterimies.....	47
6.2 Varustelistan pienet kuvat.....	47
6.3 Necropolis, Scrap City ja Road to Nowhere.....	47
6.4 Shady Dealer.....	48
6.5 Mekaanisen raajan kiinnitys.....	48
7. Loppusanat ja arviot.....	56
7.1 Onnistumiset ja epäonnistumiset.....	56
7.2 Välineurheilua.....	57
7.3 Tuntemuksia.....	57
7.4 Projektin jatkosuunnitelmat.....	58

Aineistot

Kuvaluettelo

Lähteet

1. JOHDANTO

Opinnäytetyö on pelottava mörkö, joka siintää horisontissa välillä opintojen lomassa kummitellen. Kun opinnäytetyön aloittamisen aika viimein koitti oli minulla runsaasti opinnäytetyöksi soveltuvia projekteja tarjolla. Olin mielestäni hyvässä asemassa, sillä pääsin valitsemaan opinnäytetyökseni projektin, jonka sisällön ja aihepiirin koen erityisen kiinnostavaksi. Aiheekseni valitsin roolipelikirjan kuvittamisen. Kuvittamisprosessi voi olla työmäärältään raskas ja pitkä, mutta mitä tärkeimmissä määrin se voi olla tekijälleen erittäin antoisa ja kasvattava kokemus. Kuvitusprosessissa pääsee käyttämään mielikuvitustaan, pohjaton taarinoiden ahjoa, josta jokainen meistä voi ammentaa.

Kuvitusteni aiheena on post-apokalyptisen tulevaisuuden kuvan visualisointi. Ydinsota on pyyhkinnyt sivilisaation maailmankartalta ja muutamat jäljelle jääneet ihmiset taistelevat jatkuvasta selviytymisestäään.

Roolipelejä pelataan mielikuvituksen voimin ja siksi mielikuvitus onkin jokaisen roolipelaajan tärkein työkalu. Opinnäytetyöni luo tämän nimenomaisen roolipelikirjan tekstin tueksi

visuaalisen näkymän sen esittelemästä maailmankuvasta. Roolipelikirjan sääntöjen ja kuvamaailman on vain tarkoitus luoda pohja-asettelu mielikuvitukselle ja tönäistä pelaajat oikeaan suuntaan. Kirjan kuvitus täydentää ja moninkertaistaa tekstin luomaa vaikutelmaa ja antaa mielikuvitukselle kipinän roihahdtaa täyteen liekkiin.

Raportissani käsittelen kuvitusten matkaa ajatuksista ja luonnoksista lopulliseksi kuvasarjaksi, joka on kiinteä osa tekstiä. Kerron myös monipuolisesti ideointikeinoista ja työmenetelmistä, joilla prosessissa on käytetty.

2. OPINNÄYTETYÖN TAUSTA

Kesällä 2009 luokkatoverini Toni Lybeck Savonlinnan taidelukion ajoilta kysyi, olisinko kiinnostunut osallistumaan projektiin, jonka parissa hän on työskennellyt jo jonkin aikaa. Kävi ilmi, että hän oli kirjoittanut roolipelikirjaa, johon hän tarvitsisi kuvitusta. Kiinnostuin aiheesta välittömästi, mutta pystynyt vielä tuolloin lupaamaan mitään; ajatus jäi kypsyään.

Myöhemmin keskustelin Tonin kanssa lisää hänen tekemästään työstä kirjan parissa ja tajusin projektin sopivan erinomaisesti opinnäytetyön aiheeksi. Työn aihepiiri on hyvin lähellä omia kiinnostuksen kohteitani ja samoista asioista kiinnostuneina ajatuksemme kulkevat hyvin samoilla linjoilla.

Toni Lybeck on työstänyt harrastepohjalta roolipelikirjaa jo yli kolme vuotta. Projekti sai alkunsa yli 10 vuotta sitten, mutta materiaalin silloin kadottua projekti oli jäissä pitkään ennen kuin Toni aloitti uudelleen tyhjästä. Nyt jo useiden satojen sivu-

jen laajuisen materiaalin hakiessa lopullista muotoaan on aika saada materiaalille visuaalista ulottuvuutta.

Kyseessä on niin sanottu ”kynä ja paperi” -roolipelikirja, joka sisältää pelin sääntöjen lisäksi pelin kuvitteelliseen maailmaan sijoittuvia tarinoita. Itse sääntömekaaninen osa sisältää paljon sekalaista materiaalia kuten taulukoita, listauksia ja narratiivista tarinaa, jonka tärkein tavoite on antaa pelaajille työkalut pelin pelaamiseen. Kirja on siis paljon enemmän kuin pelkkä pelin sääntökirja - sen tarkoitus on määrittää puitteet ja maailma, jossa ”pelattavat” seikkailut käydään ja taustoittaa oma maailmansa, sekä sen lainalaisuudet. Kuvitus tukee tekstiä ja on siten vahvassa osassa oikeanlaisen ilmapiirin luomisessa.

2.1 TYÖN TIETOPERUSTA JA KÄYTETTÄVÄT AINEISTOT

Kuvitustyöhön tarvittavana tietoperustana käytän muun muassa oman harrastuneisuuteni välityksellä saamaani käytännön kokemusta vastaavista peleistä ja niihin liittyvästä kuvamaailmasta. Graafisen suunnittelijan ominaisuudessa kuvamateriaalin suun-

nitteluun ja toteutukseen tarvittava tietopohja on muodostunut tähänastisista opinnoistani ja työkokemuksestani. Myös kuva-
taideopinnot Savonlinnan taidelukiossa edesauttavat kuvitusten
suunnittelussa ja toteutuksessa.

Ennen varsinaisen kuvitustyön toteuttamista tarkoitukse-
nani on perehtyä post-apokalyptiseen genreen, sekä roolipelien
ja sen sukulaisilmiöiden visuaalisuuteen. Fiktiivistä post-apoka-
lyptistä maailmankuvaa esittävää kirjallisuutta, elokuvia ja pelejä
on runsaasti. Tarkoitukseni on näitä materiaaleja tutkimalla ja
vertailemalla saada vahva kokonaiskuva genren vallitsevista kon-
ventioista ja visuaalisesta kielestä. Otan myös muut roolipelien
sukulaisilmiöt kuten korttipelit, lautapelit, sekä miniatyyripe-
lien sääntökirjat tutkimukseni kohteeksi, sillä näissä materiaa-
leissa esiintyvä kuvitus on usein samassa roolissa kuin Toni Ly-
beckin roolipelikirjaan toteutettavissa kuvituksissa.

Tarkoitukseni on selvittää, mitä yhteisiä nimittäjiä roo-
lipelien ja niiden sukulaisilmiöiden kuvituksella on ja miten
ne ovat sidoksissa varsinaisen pelin sääntömekaniikkaan. Mikä
kuvitusten informaatioarvo on? Mikä arvo niillä on pelaajalle?
Näitä konventioita tutkimalla voin hahmottaa suunnan tuo-
tettavalle kuvitukselle ja mahdollisesti pyrkiä tuomaan jotakin
uutta visuaaliseen ilmaisuun, jolla erottua muista vastaavista
tuotoksista. Vaikutteiden imeminen tutkimukseni kohteena
olevista materiaaleista ei kuitenkaan liene väärin tai pahasta.

Oman intuitioni avulla pyrin luomaan vakuuttavan vision rooli-
pelikirjan maailmasta.

2.2 OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET JA TOIMEKSIANTO

Opinnäytetyön päällimmäisenä tarkoituksena on suunnitella ja
tuottaa kuvamateriaalia Toni Lybeckin roolipelikirjaan. Tavoit-
teenani on tuottaa kirjan tekstin kanssa sujuvasti yhteensopiva
kokonaisuus. Kuvituksen tulee tukea vahvasti kirjan sisällön
henkeä ja toimia tunnelmaa luovana elementtinä, sekä kuvastaa
ja havainnollistaa pelimekaniikan eri osa alueita.

Toimeksiantajan kanssa käymieni keskustelujen pohjalta
selvisi, että lopulliseen kirjan taittoon sisältyy noin yksi kuvitus-
kuva jokaista kirjan 25:tta pääkategoriaa kohden. Lisäksi toteu-
tan varustelistaan pienet esinekuvat ja teen kirjan kannen kuvi-
tuksen.

Viimeisimmässä kirjan versiossa varustelista käsittää noin
90 eri esinettä, joista jokaiselle tulisi tehdä pienimuotoinen hah-
mokuva esinettä kuvaavan tekstin tueksi. Suurin osa esineistä on
todellisuudessa olemassa, mutta sekaan mahtuu myös muutama
fiktiivinen esine. Runsaasti suunnittelua ja yhteistyötä toimek-
siantajan kanssa kuvien visualisoimiseksi tarvitaan. Varustelis-
taus on kuitenkin toimeksiantajan mukaan toissijainen tehtävä,
sillä pääpaino on kirjaa kauttaaltaan maustavilla kuvituksilla.

Opinnäytetyössäni en kuitenkaan tule tekemään kaikkea
kuvitustyötä, sillä koko kirjan kuvittamiseen tarvittava työmää-
rä on hyvin suuri. Tässä opinnäytetyössä suoritettava työ on
alustavaa konseptointia ja oikean ilmeen ja kuvitustyylin hake-

mista. Tavoitteenani on työstää valmiiksi muutamia kuvituskuvia, jotka määrittelevät loppujen, opinnäytetyön jälkeen tehtävien kuvitusten tyylin, sekä niiden toteuttamiseen tarvittavat työvaiheet. Työstettävät kuva-aiheet on valittu asiakkaan kanssa palaverissa. Valinnat tehtiin niin, että saataisiin mahdollisimman laaja leikkaus erilaisia kuva-aiheita, sekä useita eri kokoisia ja eri käyttötarkoituksiin tarvittavia kuvia lopullista taittotyötä varten.

Opinnäytetyöni tavoitteena on saada aikaan noin viisi valmista suurikokoistakuvaa ja kymmenen inventaariokuvaa pelin esineistä. Kuva-aiheet sovitaan toimeksiantajan kanssa ennen toteutusta alustavien luonnosten pohjalta.

2.3 HENKILÖKOHTAISET TAVOITTEET

Henkilökohtaisena tavoitteenani on oman kuvitustyylini ja tekniikkani jalostaminen perinteisistä kuvitusmetodeista moderniin tietokoneavusteiseen työnkulkuun. Tarkoitukseni on muodostaa itselleni rutiini laaja-alaisen kuvitusprojektin hallintaan, sekä tunnistaa ja määritellä eri työvaiheiden merkitys kuvitusprosessin kulussa. Projekti tarjoaa minulle erinomaiset puitteet rikkoo jo ehkä hieman luutuneita tottumuksia tuottaa kuvallista aineistoa.

Luonnosteluvaihe antaa minulle kuvittajana erinomaisen mahdollisuuden kokeilla jotakin uutta ja hakea oikeanlaista tekniikkaa, tyyliä ja tuntumaa lopullisten kuvitusten toteutukseen. Tärkeä tavoitteeni on saada aikaan visuaalisesti yhtenäinen ja

omaa näkemystäni post-pokalyptisestä genrestä peilaava kuva-sarja.

Suurimpana henkilökohtaisena tavoitteenani on valjastaa digitaalinen teknologia kuvittamistyöni apuvälineeksi. Tämä tarkoittaa ankaraa harjoittelua niin piirtopöydän kuin Photoshopin parissa. Työtehokkuus, sekä oikeiden ja itselleni luontevilta tuntuvien työskentelytapojen löytäminen kyseisillä välineillä on on oleellinen edellytys ammattillisen kehitykseni kannalta graafikkona ja kuvittajana.

2.4 MENETELMÄT JA TYÖTAVAT

Saavuttaakseni haluamani tuloksen suhteellisen nopealla aikataululla on kuvitusten toteuttamiseen käytettäviä menetelmiä suunniteltava tarkasti etukäteen. Olen havainnollistanut työvaiheiden etenemistä kaaviolla (kuva 2, sivulla 15), jossa määritellään haluttu tavoite, menetelmä sen saavuttamiseksi, sekä menetelmällä saavutettu tulos.

Ensimmäinen työvaiheeni on post-apokalyptiseen genreen perehtyminen, jonka pohjalta minun on tarkoitus saada kokonaisuus genren vallitsevista piirteistä. Tätä pohjatutkimusta käytän ponnistuslautana oman visuaalisen ilmaisuni kehittämiseen, sekä inspiraation saamiseen kuva-aiheisiin. Tiedonkeräämismenetelmänä käytän strukturoimatonta havainnointia, joka soveltuu mainiosti tämän tyyllisessä työssä käytettävän materiaalin hallitsemiseen. Strukturoimattomassa havainnoinnissa kaikki havainnot talletetaan muistiin erilisia välineitä käyttäen ja koottu aineisto jäsennellään jälkeensä. Strukturoimattomalle

havainnoinnille on ominaista, että aineisto jäsennellään ennen sen havainnointia. Aineistolle luodaan myös erilaisia luokitteluja, jotka riippuvat tutkimusongelmasta. (Anttila 2006, 191.)

Post-apokalyptiseen genreen liittyvää kuva-aineistoa tarkastellessani kiinnitän erityistä huomiota tunnelmaa luoviin elementteihin, sekä tehokeinoihin, joilla sitä luodaan kuviin. Tarkoitukseni on rakentaa ideapankkia tulevia kuvituksiani varten, joten luokittelen keräämäni kuva-aineiston alustavasti kategorioihin kuvien sisällön perusteella. Luokittelen esimerkiksi esi- neitä, kulkuvälineitä, maisemia ja henkilöhahmoja sisältävät kuvat omiin kansioihinsa. Tutkimusaineiston valinnassa painotan erityisesti elokuvia, sarjakuvia ja pelejä. Tämä johtuu puhtaasti siitä, että tarkoitukseni on tarkastella nimenomaan hyvin visuaalisia materiaaleja, sillä onhan itsellenikin päällimmäisenä tavoitteenani tuottaa visuaalista materiaalia opinnäytetyöprojek- tin lopputuotteeksi.

Kuvitettavan roolipelikirjan tunnelman ja visuaalisen il- meen hahmottaminen tapahtuu peilaamalla ja tarkastelemalla materiaalinkeräysvaiheen tuloksia, sekä käymällä dialogia asi- akkaan kanssa ja perehtymällä tarkasti hänen minulle toimitta- maansa kirjan raakatekstiin. Asiakaspalaverissa minun ja asiak- kaan on olennaista saada aikaan yhtenäinen visio kuvituksista, jonka jälkeen alan työstää luonnoksia. Luonnosvaiheessa tuotan nopeita ja lennokkaita luonnoksia ja konsepteja perinteisesti ky- nää ja paperia käyttäen. Samanaikaisesti alan pohtia ilmaisullisia kuvituskeinoja, tyyliä ja tekniikkaa, jotka soveltuisivat valmiin kirjan sivuille. Suoritan teknisiä kokeiluja eri välineillä, jonka jälkeen esittelen tuloksia asiakkaalle. Näillä keinoilla toivon saa-

vani selkeän suunnan työn kululle, sekä alun varsinaisten kuvi- tusten työstämiselle. Kaikki nämä oman käteni tuotokset kerään muistiinpanojen kera havainnollisesti raporttiin, jotta prosessin kulku ja siihen vaikuttavat ammatilliset päätökset, sekä kerätty tieto ja materiaali saisivat muotonsa.

Aktiivinen dokumentointi soveltuu tämänkaltaisen työn vaiheiden esille tuomiseen erinomaisesti. Aktiivinen dokumen- tointi on keino, jolla saadaan näkymätön näkyväksi tuoden jul- ki teoreettiset, henkilökohtaiset ja käytännölliset tarkoitukset sekä niihin liittyvät ongelmat ja vaikeudet jo aikaisessa vaihees- sa työtä (Anttila 2006, 426. 221).

Aktiivisen dokumentoinnin avulla idean kehittymisen voi tuoda kritiikin ja keskustelun kohteeksi. Runsaalla ja kattavalla työvaiheiden dokumentoinnilla pyrin tuomaan näkyväksi aja- tusprosessin ja siihen vaikuttaneet tekijät; työvaiheista pitäisi koostua selkeä kuva projektista tietämättömälle henkilölle. Li- säksi toivon pystyväni reflektoidaan prosessia aktiivisen doku- mentoinnin avulla.

2.5 TYÖN TOTEUTUKSEN SUUNNITELMA

Työn toteuttaminen tulee tapahtumaan suurimmaksi osaksi kotona, sekatekniikalla tussaten, piirtäen ja maalaten sekä di- gitaalisin kuvituskeinoin. Työvälineinäni käytän tietokoneta, piirtopöytää, skanneria, sekä kuvankäsittelyohjelmia. Työn jäljen laadunvalvonta tapahtuu tiiviissä yhteistyössä työn toi- meksiantajan kanssa, sillä hyväksytän tuotetun kuvamateriaalin

toimeksiantajalla säännöllisesti. Ennen varsinaisten kuvitusten tekemistä haen oikeanlaista tyyliä luonnosteluvaiheen aikana. Asiakkaan läsnäolo prosessin kuluksi auttaa ohjaamaan kuvamateriaalin ja kuva-aiheiden muodostumista haluttuun suuntaan, mikä ehkäisee mahdollisia konfliktitilanteita. Asiakas on siis tiiviisti sitoutunut projektiin, eikä hänelle pitäisi missään vaiheessa tulla yllätyksenä, minkälaista kuvamateriaalia on tulossa.

Kuvitusten yhtenäisen linjan säilyttämiseksi työ etenee asteittain ja järjestelmällisesti. Kattava suunnittelu- ja luonnosteluvaihe palvelee tätä tarkoitusta. Suunnittelen kuvitusten sommitelmat ja niiden sisältämien yksityiskohtien ja elementtien määrän valmiiksi jo ennen varsinaisten kuvitusten toteuttamista. Taustatutkimus taas edesauttaa ideoinnissa ja kuvamateriaalin sisällön, sekä aiheiden hahmottamisessa ja roolipelin sääntömekaanisten osien visualisoinnissa. Tiedon, taustamateriaalin ja referenssikuvien kerääminen tuskin on missään vaiheessa ongelma, sillä jo pelkästään kirjallisuutta työni aihepiiristä löytyy hyvin kattavasti niin kuvittamiseen kuin roolipeleihin liittyen. Post-apokalyptinen genre on varsin runsas, joten aion tutkia sitä laaja-alaisesti, jotta saan tarpeeksi hyvän otannan visuaalisen ulosannin vertailua ja analysointia varten.

Työn edetessä pidän kirjaa ajatuksistani erilliseen luonnoskirjaan, joka toimii työpäiväkirjanani ja sisältää post-apokalyptiseen genreen liittyvää materiaalia, muistiinpanoja ja luonnoksia. Myös toimeksiantajan kanssa käydyt palaverit ja sovituista asioista laaditut muistiinpanot kirjaan itselleni muistiin. Käytän työpäiväkirjaa raportoinnin tukena, jotta voin helposti palata aiempiin työvaiheisiin. Raportointiosuus pysyy myös tällä ta-

valla mahdollisimman kiinteänä osana toteutusvaihetta. Työpäiväkirjan avulla pyrin ehkäisemään sitä ettei raportointiin tarvittavaa materiaalia tai työvaiheita jäisi kirjaamatta ylös tai hukkuisi projektin aikana. Luonnoskirja toimii siis eräänlaisena takeena siitä, että opinnäytetyön raporttiosa valmistuu aikataulun mukaisesti varsinaisen kuvitustyön ohella. Tässä raportissa käsittelenkin kattavasti läpikäymiäni työvaiheita ja menetelmiä, joita olen käyttänyt kuvitusprosessin aikana.

2.6 RISKIT JA NIIHIN VARAUTUMINEN

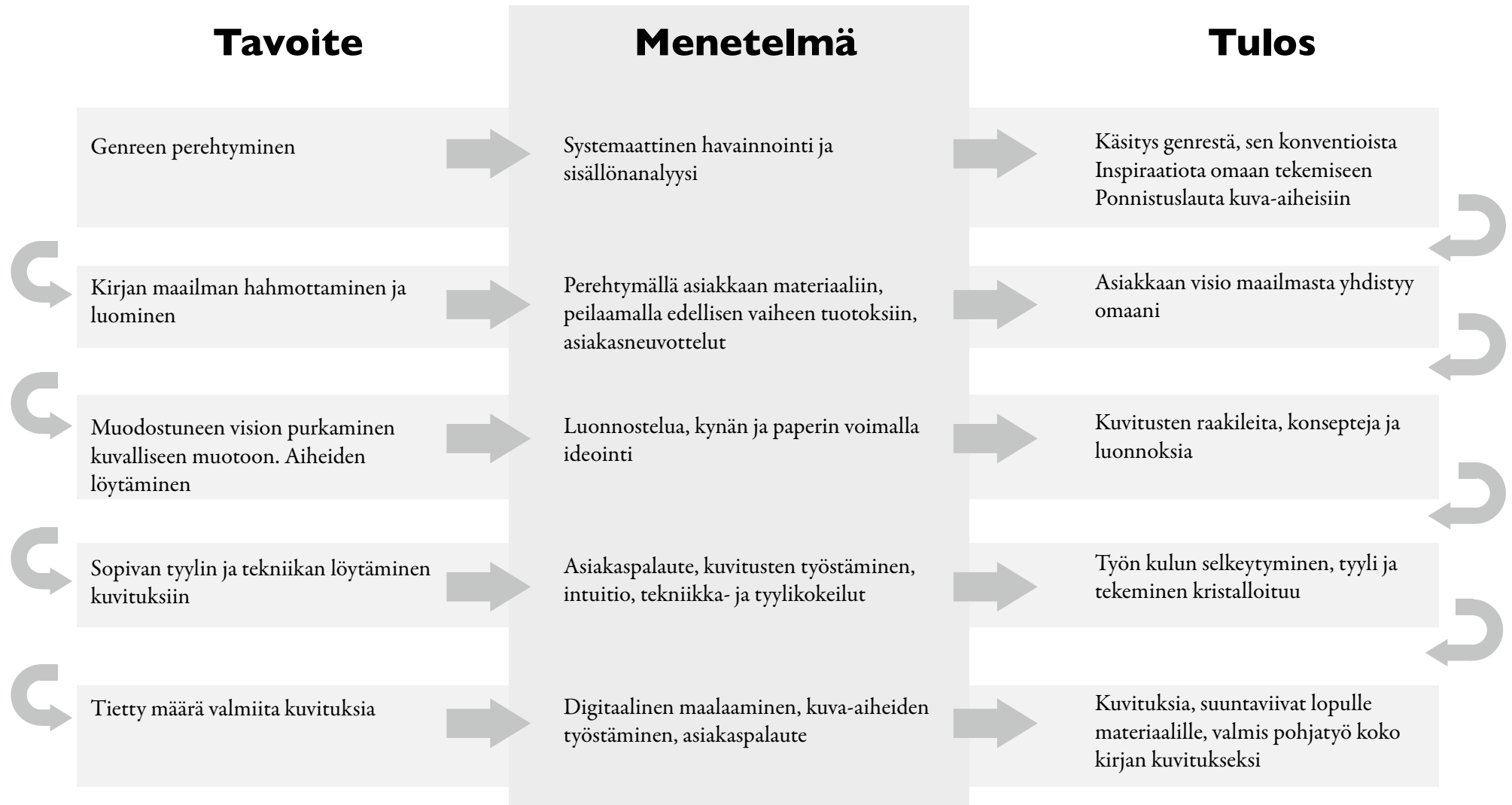
Ennen projektin aloittamista tein analyysin mahdollisista heikkouksista ja vahvuuksista, jotta osaisin varautua työn etenemisen kannalta haitallisiin tekijöihin. Käytin tämän suunnitelman laatimiseen SWOT-analyysii, jossa määritellään projektiin liittyvät vahvuudet, heikkoudet, uhat ja mahdollisuudet (kuva 1 sivulla 14). Mahdollisia uhkia ovat muun muassa vahvat näkemyserot minun ja toimeksiantajan välillä, mitä pyrin ehkäisemään säännöllisellä yhteydenpidolla toimeksiantajaan. Tiivis, toimiva ja kuunteleva yhteistyö on hyvin tärkeää projektin onnistumisen kannalta aina sen alusta loppuun saakka.

Muita uhkia ovat työn aikataulutukseen liittyvät ongelmat ja itse työsentelyyn liittyvät ongelmat, joita ovat muun muassa tekniikan riittämättömyys suurten ja yksityiskohtaisten kuvitusten teossa. Heikkoudeksi luen myös oman itsekriittisyyteni, mikä voi vaikuttaa kuvitusten tekemiseen. Vahvuuksia sen sijaan ovat oma harrastuneisuuteni roolipelien alueella, sekä oma kokemukseni ja tietopohjani post-apokalyptisesta genres-

tä. Minulla on myös paljon kokemusta kuvittamisesta yleisesti. Mahdollisuuksia taas ovat ammatillinen kehittyminen kuvittajana ja graafisena suunnittelijana, sekä uuden kuvitustekniikan oppiminen. Lisäksi kuvitusprojektista voi mahdollisesti poikia jatkoprojekteja.

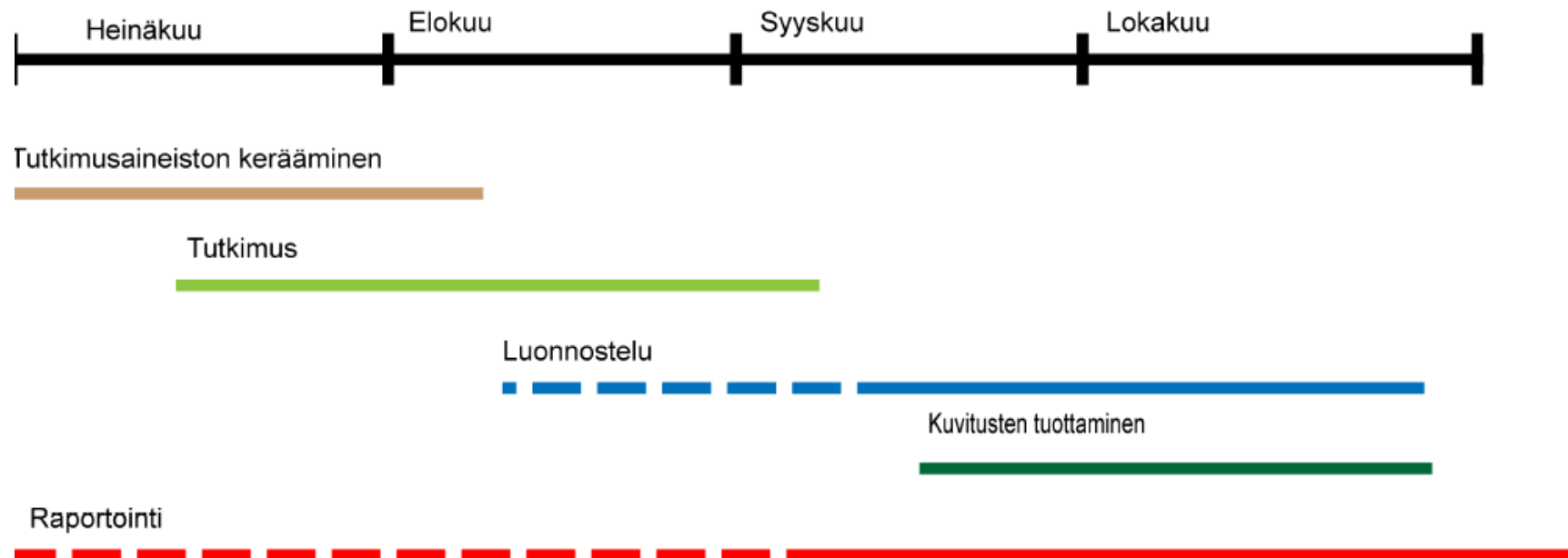
vahvuudet Vahva näkemys Harrastuneisuus Kokemus	Heikkoudet Keskittymiskyky Liiallinen itsekriittisyys Projektin hallinta
Mahdollisuudet Kehittyminen ammatillisesti Mahdolliset jatkoprojektit Uuden tekniikan hallinta	Uhat Näkemyserot toimeksiantajan kanssa Aikataulu Työkoneen riittämättömyys /huonot työvälineet

[1.] Riskienhallintaa swot-analyysillä



[2.] Opinnäytetyön taustalla toimiva ongelmanratkaisu rakenne, menetelmät vaihtuivat joustavasti kulloinkin käsillä olevan tavoitteen mukaisesti.

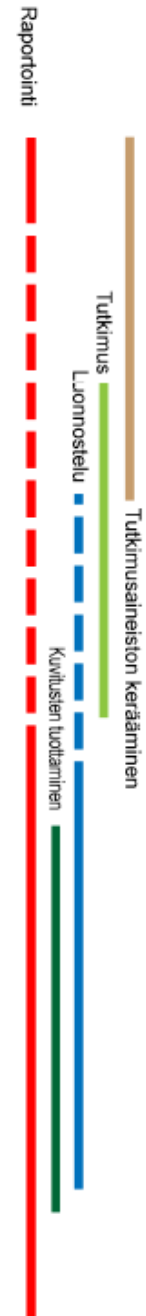
Opinnäytetyön aikataulu 2010



[3.] Alkuperäinen projektin aikataulu

Opinnäytetyön aikataulu 2010

Heinäkuu	Viikko 27	Tapaaminen asiakkaan kanssa
	Viikko 28	Genren kartoitus, tutkimusaineiston kerääminen
	Viikko 29	Raportoinnin kevyt aloittaminen
	Viikko 30	Tutkimusaineiston kerääminen
Elokuu	Viikko 31	Kerätyn aineiston läpikäynti
	Viikko 32	Kerätyn aineiston läpikäynti, havaintoja aineistosta. Raportointi
	Viikko 33	Tapaaminen asiakkaan kanssa, opinnäytetyön puitteissa toteutettavien kuvitusten rajaaminen
	Viikko 34	Aineistosta kerätyn materiaalin analysointi
Syyskuu	Viikko 35	Luonnostelua tutkimustulosten ja asiakastapaamisen pohjalta
	Viikko 36	Luonnostelua, tyylin sovittaminen -> asiakkaan kanssa neuvottelu näiden pohjalta
	Viikko 37	Raportointi jatkuu luonnostelun lomassa
	Viikko 38	Lopullisten kuva-aiheiden hyväksyttäminen asiakkaalla, toteutus tekniikan /tyylin jalostaminen
Lokakuu	Viikko 39	Kuvitusta ja raporttia
	Viikko 40	Kuvitusta ja raporttia
	Viikko 41	Kuvitusta ja raporttia. Asiakkaan konsultointia ei sovi tuki unohtaa
	Viikko 42	Raportointi ja kuvitusten korjaukset asiakkaan toiveiden mukaan
	Viikko 43	Raportointi



[4.] Alkuperäinen projektin viikkokohtainen aikataulu

3. TYÖN KONTEKSTI

Mielikuvitus on tärkeä osa roolipelaamista ja siksi kuvitus on erittäin olennainen osa roolipelikirjan sisältöä: sen avulla mielikuvitus aktivoituu. Kuvituksen avulla pelin tunnelman voi aistia yhdellä vilkaisulla, sillä kuvat määrittävät roolipelin hengen vahvasti. Visuaalisuus onkin aina liittynyt vahvasti roolipeleihin ja sen sukulaisilmiöihin, varsinkin fantasiataiteen muodossa. Ennen kun aloin tehdä alustavaa kuvitusten luonnostelua oli minun tehtävä paljon pohjustavaa työtä kontekstin ja aihepiirin parissa.

Kokonaisen uuden maailman visiointiin tarvitsin mielikuvituksen polttoaineeksi näköaistin stimulointia. Kaivauduin siis pintaa syvemmälle post-apokalyptiseen genreen, sekä roolipeleihin ja sen sukulaisilmiöihin. Tutkimusvaiheen tarkoituksena oli muodostaa käsitys genren yleisistä piirteistä, sekä sen taustalla

vaikuttavista ajatusmaailmoista ja ennen kaikkea hakea inspiraatiota luonnosteluvaiheeseen.

3.1 SUKELLUS POST-APOKALYPTISEEN GENREEN

Työni ja sen tarkoituksen täydelliseksi ymmärtämiseksi on tarpeellista tuntea sen konteksti. Kuvitettava kirja on post-apokalyptinen seikkailuroolipeli, mutta mitä tarkoittaa käsite post-apokalyptinen ja mitä on roolipelaaminen?

Post-apokalyptinen genre on science-fictionin alagenre, jossa maailma on tavalla tai toisella kokenut jonkinlaisen mullistuksen tai katastrofin. Science-fictionille tyypilliseen tapaan post-apokalyptinen genre siis spekuloi vaihtoehtoisia tulevaisuudennäkymiä yhteiskuntakriittisellä otteella (Hirsjärvi 2006, teoksessa *Fiktiota! Levottomat genret ja kirjaston arki* 110).

Post-apokalyptinen genre alkoi kukoistaa kylmän sodan ollessa vielä todellinen ja jokapäiväinen uhka. Ydinsodan uhka kirvoitti monenlaisia ajatuksia siitä, mitä tapahtuisi jos ihmis-

kunta päätyisi tilanteeseen, jossa näitä tuomionpäivän aseita käytettäisiin. Dystopisia tulevaisuudenkuvia maalailevia teoksia kuten *A Boy and His Dog* (Harlan Ellison 1969), *The Stand* (Stephen King 1978), ja *Red Alert* (George Peter 1958) voisi pitää eräänlaisena kantaaottavana kritiikkinä ihmiskunnan toimia kohtaan.

Post-apokalyptisessä maailmassa kaikesta on pulaa, infrastruktuuri on tuhoutunut, eikä uusia esineitä enää saada tehdas-tuoreina vaan ne täytyy etsiä raunioista. Tässä näkymässä piilee osa tämän genren roolipelien viehätystä, sillä ne edustavat aarteensyntä ja urbaania tutkimusmatkailua. Vaihtotalous nousee vallitsevaksi kaupankäynnin muodoksi. Käyttöesineet ovat kuluneita, korjailtuja tai ne ovat täysin eri käyttötarkoituksessa kun mihin ne on alunperin valmistettu. Teknologia ja sen tuntemus on kadonnut, minkä vuoksi tietotaitoa arvostetaan yli kaiken. Menneisyyden esineitä ei osata enää lainkaan käyttää tai niitä ei edes tunnista. Mitä virkaa on televisiolla jos ei ole toimivaa sähköverkkoa saati lähetyksiä? Mitä virkaa on kirjoilla jos kenelläkään ei ole taitoa lukea niitä?

Ydinsodan jälkeisissä skenaarioissa kaikkialla on pölyistä erämaata, josta pilkistää menneisyyden raunioita, romua ja jäänteitä. Luonnon tasapaino on järkkynyt ja maa on hedelmätöntä erämaata. Ravintoa ei riitä kenellekään ja elämä on taistelua ja

armotonta selviytymiskamppailua vahvimman ehdoilla. Tästä seuraa moraalisia pohdintoja ihmisyydestä ja inhimillisyydestä.

3.2 AINEISTON KERÄÄMINEN JA TARKASTELU

Vaikka post-apokalyptinen genre onkin minulle entuudestaan tuttu oman harrastuneisuuteni vuoksi oli aiheeseen syytä pureutua pintaa syvemmälle. Tarkastelemalla tietoisesti post-apokalyptisen genren kuvitusten nyansseja ja konventioita valmistauduin muodostamaan oman visioni aiheesta ja tuomaan Tonin roolipelikirjaan oman subjektiivisen näkemykseni aiheesta.

Valitsin ryhmän elokuvia, sarjakuvia, sekä pelejä, joita pidän merkittävänä post-apokalyptisen genren edustajina. Teokset jotka valitsin tarkasteltavaksi olivat *The Book of Eli*, *The Road*, *A Boy and His Dog*, *Escape from New York*, *Afterworld*, *Life After People*, *Mad Max 1-3*, *Fallout 1-3*, *Fallout tactics*, *I am Legend*, *Stalker*, *Metropia*, *The Stand*, *Gone with the Blastwave*, *Post-nuke Comic* ja *Romantically Apocalyptic*.

Life after people poikkeaa muusta aineistosta, sillä se on dokumenttisarja, joka tarkastelee mitä tapahtuisi jos ihmiset jostain syystä katoaisivat ja mitä pitkällä aikavälillä tapahtuisi urbaanille ympäristölle ilman ylläpitoa. Toivoin dokumentin antavan minulle paremman käsityksen siitä, miltä esimerkiksi sortuvat pilvenpiirtäjät mahdollisesti näyttäisivät ja ylipäänsä yleistä tietoa siitä, miten ja mitkä rakenteet kestäisivät. Kaikki mahdollinen tieto on hyväksi haettaessa tietyn tasoista uskot-

tavuutta kuvituksilta, vaikka itse en täydellistä realismia omilla kuvituksillani haekaan.

Kirjallisten muistiinpanojeni lisäksi keräsin mahdollisimman paljon skannauksia ja kuvakaappauksia referenssimateriaaliksi ja muistiinpanojeni tueksi. Elokuvia katsoessani kiinnitin erityisen paljon huomiota yksityiskohtiin; omalta kannaltani olennaista asioita olivat kaikki mahdolliset viitteet siitä, miten



[5.] Kuvankaappaus elokuvasta Mad Max 2 kategorisoitu hahmot luokkaan



[6.] Kuvankaappaus elokuvasta Mad Max 3 kategorisoitu käyttöesineisiin ja reliikieihin

katastrofin jälkeinen maailma toimii ja kuinka selviytyneet elävät arkeaan.

Otin elokuvista Mac Osx:n Grap -aplikaatiolla kuvaakappauksia kohtauksista ja näkymistä, jotka kuvastavat mielestäni genreä parhaiten tai joista koen itse saavani visuaalisia johtolankoja omaan työhöni. Katsoin jokaisen elokuvan ensin läpi keskittyen itse tarinaan, sattumanvaraisia kevyitä muistiinpanoja tehden. Toisella katselukerralla pysäyttelin ja kelailin runsaasti, poimien kuvakaappauksia kohtauksista ja näkymistä joissa genre'n olemus tuli parhaiten esille. Saadakseni tarpeeksi laadukasta ja aiheenmukaista kuvamateriaalia saattoi yhdelle elokuvalle kertyä lopulta jopa viisi katselukertaa. Systemaattisen havainnoinnin keinoin sain kattavan kirjaston niin visuaalisia kuin kirjallisiakin muistiinpanoja kuvitustyötäni varten.

Suuri osa keräämästäni materiaalista oli hyvin geneeristä aihepiirin kuvastoa. Pyrinkin tietoisesti ottamaan mahdollisimman paljon omaperäisiä ja nokkelia visuaalisia oivalluksia havainnoinnin kohteeksi. Tiesin kuvamateriaalia kertyvän runsaasti, joten pidin kuvien kategorisoinnin mahdollisimman yksinkertaisena. Aineistoa kertyi noin 150 kuvan verran. Lajittelin keräämäni kuvamateriaalin yksinkertaisesti sen mukaan mitä kuva piti sisällään, sillä tällainen järjestelmä auttoi minua parhaiten löytämään materiaalia visualisoidessni omia näkemyksiäni. Yksittäinen kuva saattoi kuulua myös useampaan kuin yh-

teen ryhmään sen sisältämien elementtien mukaan. Seuraavana ovat kategoriat, joihin lajittelin kuvat.

1. Esineet: pienet käyttöesineet, joita hahmot käsittelevät tai käyttävät jotakin tiettyä tarkoitusta varten.
2. Maisemat: miltä ympäristö näyttää.
3. Asutukset: uusrakennuksia, miltä näyttävät arkiset toiminnot.



[7.] Kuvakaappaus elokuvasta *A boy and his dog*, kategoriasta *hahmo ja maisema*



[8.] Kuvakaappaus elokuvasta *The Road*. Esineet ja hahmo. Vaikka esine onkin tässä yhteydessä täysin normaali ja jokapäiväinen, antaa konteksti sille kuitenkin uutta merkitystä

4. Henkilöhahmot ja vaatetus.

5. Reliikit: menneisyyden esineet, jotka ovat saaneet mahdollisesti uuden käyttötarkoituksen tai kertovat surullista tarinaa menneestä.

6. Uniikki: jotain muuta, mikä ei mene suoraan mihinkään edellämäinittuihin, mutta on olennaisesti post-apokalyptiseen maailmaan liittyvää.

Kaikissa tarkastelemissani teoksissa, joita tarkastelin tehtävänasettelun puitteissa oli niin visuaalisella kun koseptuaalisellakin tasolla yhteneväisiä teemoja. Moraaliset kysymykset ja pohdinta ihmisen perimmäisestä luonteesta ovat lähes poikkeuksetta hyvin vahvassa osassa. Ainakin puolet 16:sta teoksesta piti sisällään ajatuksia jonkinlaisesta säteilyn aiheuttamista mutaatioista. Tyypillisimmät säteilyn aiheuttamat mutaatiot olivat joko valtavia mittasuhteita saavuttavia hyönteisiä tai muita villieläimiä, sekä zombien tapaisia humanoideja tai supermutantteja. Saattoivatpa jopa hehkua vihreänä pimeässä. Tämän konvention juuret johtavat varsinkin vanhimpiin teoksiin; säteilyn tiedettiin olevan paha näkymätön asia muttei täysin ymmärretty sen vaikutuksia. Säteily oli ja on kenties edelleen helposti nieltävä selitys villeille viihteellisille visioille supermutanteista ja jättiläistoroista. Tonin roolipelikirjan tekstimateriaali noudattelee näitä konventioita hyvin uskollisesti ja selkeitä yhtäläisyyksiä siinä on havaittavissa etenkin *Fallout*-videopelisarjaan.

Post-apokalyptisen science-fictionin viehätys on helppoa ymmärtää, vaikka todellisuudessa olisi kauheaa jos maailma sellaisena kuin me sen nyt tunnemme lakkaisi olemasta. Ajatuksen

tasolla leikittely käymättömällä erämaalla ja seikkailu menneisyyden raunioissa on hyvin kiehtovaa. Jokainenhan tietää, että se olisi juuri hän, joka olisi harvojen tuhosta selviytyneiden joukossa.

Genren vallitsevien virtausten löytäminen ja tunnistaminen helpotti suunnittelutyötä vapauttamalla luovaa voimaa kanavoitavaksi oikealla tavalla. Ymmärsin, että konventiot ja kevyet kliseet eivät välttämättä ole täysin pahasta oikein käytettyinä. Niihin täytyy saada lisättyä ripaus omaa visiota, jolla voi luoda jotakin uutta ja omaperäistä. Konventiot ovat valjastettavissa oleva voimavara, eikä asia jota tulisi vältellä. Toistuvat teemat ja tietty tuttuus on olennainen osa kuvitustyylin kokonaisuutta, varsinkin kun kyseessä on viihteelliseksi tarkoitettu tuotos.

3.2.1 A Boy and his Dog (1975)

A Boy and his Dog on L.Q. Jonesin ohjaama elokuva, joka perustuu Harlan Ellisonin novellikokoelmaan. Elokuva kertoo nuoresta Vic-pojasta ja hänen koirastaan nimeltä Blood. Parivaljakko joutuu taistelemaan selviytymisestään karussa erämaassa, jossa ruokaa etsitään kaivamalla säilykkeitä hautautuneiden raunioiden uumenista. Elokuva ei jätä arvailujen varaan mitä on tapahtunut. Sienipilvikollaasin jälkeen kerrotaan vuoden olevan 2024, neljännen maailmansodan kestänyt kokonaiset 5 päivää, jonka jälkeen todetaan ironiseen sävyyn politikkojen viimein

ratkaisseen urbaanin yhteiskunnan vitsauksen (sitä ei enää ole, urbaania yhteiskuntaa tai siihen liittyviä ongelmia).

3.2.2 The Road (2009)

The Road on John Hillcoatien ohjaama elokuva, joka kertoo isän ja pojan melankolisesta matkasta kohti etelää toivoen sieltä löytyvän jotakin parempaa. Nälän ja kylmyyden lisäksi he joutuvat taistelemaan kannibalistisia rosvojoukkioita vastaan. Elokuva maalailee karuja maisemia, kaikkialla on tuhkaa ja tuhoutuneita



[9.] Magic The Gathering -kortit Reanimate ja Dwell on the Past

rakenteita. Epätoivo on käsin kosketeltavissa heidän etsiessään ruokaa raunioista.

3.2.3 Fallout pelisarja

Fallout-videopelisarja on hyvin pitkälti genreä parhaiten määrittävä kokonaisuus. Se on itsetietoinen kokoelma tyylinsä konventioita, joista on mahdollista löytää lähes kaikki ne piirteet, jotka voi kuvitella yhdistettävän post-apokalyptiseen genreen. Retro-futuristisella tyylillä toteutetut graafiset elementit, mustan huumorin sävyttämä maailma ovat kehittyneet kulttiklassikoksi nousseen pelin tavaramerkiksi. Kaikesta tästä muodostuu omaperäinen kokonaisuus joka jää mieleen vahvana kokemuksena.

3.3 ROOLIPELIT

Roolipelissä pelaajat asettuvat fiktiivisen hahmon rooliin, jolla he osallistuvat pelin tapahtumiin. Peli etenee yleensä narratiivisen tarinan muodossa, jonka kulkuun pelaajat pystyvät vaikuttamaan interaktioillaan. Yleensä varsinaista lineaarista käsikirjoitusta ei ole vaan peli etenee tausta-asettelun ja kulloinkin käytettävän sääntöjärjestelmän mukaan.

Roolipelit ovat jaettavissa kahteen pääryhmään: pöytäroolipeleihin ja live-action-roolipeleihin eli larppeihin. Larppaaminen tarkoittaa teatterinäyttelemisen kaltaista näyteltävää roolipelaamista, jossa kehollisuus on suuremmassa osassa kuin pöytäroolipelissä. Pöytäroolipeli on nimensä mukaisesti pöydän äärellä paperilla ja kynällä pelattavissa oleva roolipeli, jossa pelaajat ilmaisevat toimiaan sanallisesti. ”Sen sijaan, että pelaaja

kävelisi kulmakauppaan, hän sanoo: ”kävelen kulmakauppaan” (Pettersson 2005, 10).

Pelaajien lisäksi pelissä on mukana pelinjohtaja, jonka tehtävä on määritellä pelin sisäiset puitteet ja taustat niin ennen peliä kun dynaamisesti pelin aikanakin. Pöytäpelissä pelinjohtaja on jatkuvasti mukana pelin tapahtumissa ohjaamassa tilanteita, ja antamassa pelaajille ohjeita sekä kuvailemassa ympäristöjä ja tapahtumia. Pelinjohtaja myös osallistuu pelin tapahtumiin pelaamalla sivuhahmoja ja toimimalla pelin moottorina hyödyntäen kulloinkin käytettävää sääntöjärjestelmää (Pettersson 2005, 10).

3.4 ESIMERKKEJÄ VASTAAVIEN PELIEN VISUAALISUUDESTA

Aloittaessani kuvitusten suunnittelun katsoin tarpeelliseksi perehtyä tarkemmin myös muihin pöytäroolipelien kuvituksiin, sekä yleisesti roolipelien ja niiden sukulaisilmiöiden visuaaliseen ulosantiin. Roolipelien sukulaisilmiöiksi voidaan lukea muun muassa erilaiset keräilykorttipelit ja lautapelit, sekä figuuripelit. Näille peleille yhteistä on sama kohdeyleisö, sekä ennen kaikkea yhteiset juuret ja historia. Minkä tyyppisiä kuvituksia peleissä käytetään? Miten ne on aseteltu taittoon? Entä miten ne toimivat pelin sääntömekaanisen puolen kanssa? Valitsin tarkemmin tarkasteltavaksi kaksi pöytäroolipeli-kirjaa, yhden keräilykorttipelin, sekä yhden figuurisotapelin sääntökirjoja.

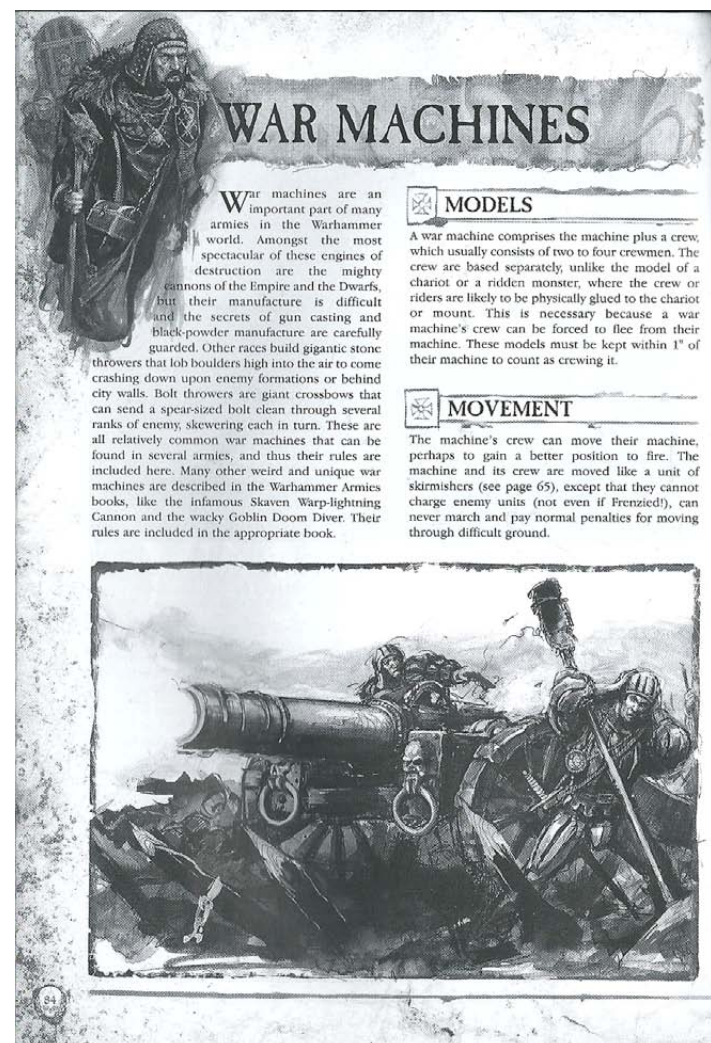
Erityistä huomiota kiinnitin kuvien funktioon elämyksellisyyden luomisessa peliin, sekä pelimekaniikan havainnollista-

misessa. Pyrin nostamaan esille huomioita, jotka edesauttavat minua omassa työskentelyssäni.

3.4.1 Magic the Gathering

Magic the Gathering on *Wizards of the Coastin* valmistama keräilykorttipeli. Vaikkei minkään tasoinen eläytyminen tai sananmukainen roolipelaaminen ole vaatimus *Magic the Gatheringia* pelatessa on se roolipeli siinä mielessä, että pelaaja omaksuu velhon roolin ja kortit edustavat hänen loitusvalikoimaansa. Jokainen MtG-kortti edustaa pelissä käytettävää loitsua ja jokainen kortti koostuu useasta elementistä, jotka määrittävät sen ominaisuuksia pelissä. Kortin yläosassa on nimi, sekä manasymboli, joka kuvastaa loitsun käyttöön tarvittavaa pelillistä resurssia. Hallitseva elementti on kuva-ala joka on voimakkaasti yhteydessä kortin sääntömekaaniseen osaan sen alapuolella. Kortin kuvalla on myös pelin sujuvuutta helpottava funktio, sillä pelkästään kuvan perusteella pelitilanteessa pelaaja pystyy nopeasti tunnistamaan itse kortin.

Lisäksi kortin alaosassa sulkujen sisällä on niin kutsuttu mausteteksti (flavor), jolla ei varsinaisesti ole merkitystä pelillisesti. Sen tarkoitus on puhtaasti sitoa kuva ja sääntömekaniikka vahvasti yhteen ja tuoda parempi käsitys pelillisestä efektistä pelaajalle. Vaikka kortteja on julkaistu vuosien saatossa useita tuhansia on kokeneen pelaajan helppoa ymmärtää, mitä mikäkin kortti tekee, sillä rakenne on pysynyt konsistenttina läpi vuosien. Pelimekaniikka MtG:ssä nojaa vahvasti avainsainoihin kuten esimerkiksi *graveyard*, *creatur* ja *life*, joten tällaisen rakenteen luominen mahdollista. Kuvittaja pystyy luomaan vahvoja



[10.] Sivu Warhammer Rulebookista, kuvituksella ja tekstillä aiheyhteys

mielleyhtymiä ja visioita pelaajalle loitsun efektistä, jota kortin sääntömekaniikka, nimi ja flavor-teksti voimistaa. Kuten kortissa *Reanimate* (henkiin herätys), flavor-teksti viittaa vahvasti vastentahtoiseen kuolleistanousemiseen pahan velhon toimesta.

Robert Blissin kuvitus kortissa ammentaa hienosti visioita kalmaisen olennon tai tietoisuuden nostamisesta jostakin määrittelemättömästä tyhjyydestä. Kortin efekti tekee juuri sen mihin edellämainitut asiat viittaavat. Taistelussa tuhoutuneen

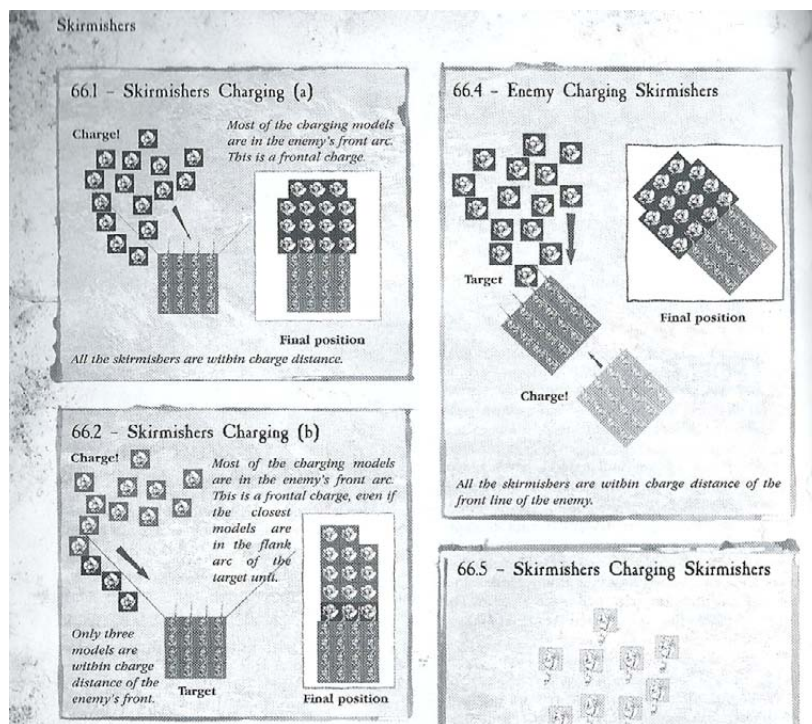
olennon voi nostaa takaisin aktiiviseksi osaksi peliä alueelta, jonka avainsana on *graveyard*.

MtG:n kuvitukset eivät ole kuitenkaan pelkkää kalmaa ja kuolemaa vaan sekaan mahtuu monenlaista estetiikkaa, abstraktiota ja yksinkertaisia esineitä. Kortteja on vuosien saatossa julkaistu niin valtavat määrät, että kuvituksia on ollut toteuttamassa lukematon määrä taiteilijoita, joista jokainen on tuonut omaa näkemystään ja tyyliään peliin. Tämä ei kuitenkaan sekoita tai hämmennä pelin kokonaisuutta vaan on kenties ollut osana pelin menestystä. Kuvitukset vetoavat laajaan yleisöön ja jokaisella on omat suosikkinsa.

3.4.2 Warhammer-figuuripeli

Warhammerit ovat pöydällä pelattavia figuuri-sotapelejä, joissa pelaaja on armeijan komentaja ja pöydällä olevat figuurit esittävät hänen komennossaan olevaa armeijaa. Warhammer-harrastuksella on monta puolta, sillä pelaamisen lisäksi olennainen osa harrastusta on pelinappuloina toimivien figuurien kokoaminen sekä maalaminen. Kuvituksien tarkoituksena on pelin tunnelman luomisen lisäksi tarjota inspiraatiota harrastajille, jotka pitävät erityisesti oman luovuutensa harjoittamisesta harrastuksen parissa. Figuurien maalaamista varten on julkaistu runsaasti erillisiä oppaita ja jokaisen sääntökirjan lopussa on yleensä myös osio, jossa tarjotaan esimerkkejä väriteemoista, sekä tutoriaaleja figuurien maalaamiseksi.

Sääntökirjoissa on runsaasti erilaisia kuvitettuja kaavioita ja havainnollistavaa infografiikkaa, joiden tarkoitus on selventää sääntöjen toimintaa käytännön pelitilanteissa. Määrällisesti ku-



[11.] Esimerkkejä pelimekaniikkaa havainnollistavista diagrammeista

vituksia on näissä sääntökirjoissa valtavat määrät. Jokaisella sivulla on runsaasti suurta ja pientä kuvitusta, mutta yhteydet itse tekstiin ovat välillä hyvin löyhät tai yksinkertaiset; vampyyreista kertovilla sivuilla on kuvia vampyyreista, sotakoneiden säännöstöä käsittelevillä sivuilla kuvituksia erilaisista sotakoneista. Selväsit aihepiiriin liittyvien kuvitusten tekstin sekaan on ripoteltu myös paljon pieniä reunoiltan avonaisia kuvia, jotka eivät aina liity tekstin aiheisiin.

Kuvitusten runsaus luo tietynlaista mahtipontisuutta, sekä elävöittää tekstiä huomattavasti. Kokemus alkaa jo ennen peliä sääntökirjaa silmäillessä. Kuvitusten mustavalkoisuus mahdollistaa sen, että kuvia on mahdollista tuottaa suuria määriä hyvin taloudellisesti. Mustavalkoinen kuva on nopeampi tehdä kuin täysissä väreissä oleva. Painokustannukset ovat myös huomattavasti loivemmat kun mitä ne olisivat jos koko kirja painettaisiin väreissä.



[12.] Kuvakaappaus elokuvasta *The Road*, hahmoja. Maisema ja esine -kategoriat täyttävä kuva. Normaalien arkiesineiden näkeminen uudessa asiayhteydessä ja epänormaalissa käyttötarkoituksessa



[13.] Kuvakaappaus elokuvasta *The Road*, runsaasti yksityiskohtia sisältävä maisema



[14.] Vastapainona ekokatastrofi-skenaarioille on pelkästään ihmiskunnan tuhoutumista käsittelevät teokset kuten I am legend. Luonto kukoistaa ja valtaa takaisin omansa ihmisten poistuttua kuvioista. Kuvakaappaus elokuvasta I am legend

4. KUVITTAMISTA POHJUSTAVAT TYÖVAIHEET

4.1 ASIAKASKONTAKTI

Asiakastapaamisten funktio on pitää tekijä ja toimeksiantaja samalla kartalla projektin edetessä. Minulla oli palavereissa mukana luonnoskirja siltä varalta, että minun täytyisi havainnollistaa asiakkaalle jokin idea nopeasti luonnostellen tai jos saisin yhtäikkisen kuvitusidean kipinän. Pidin myös kannettavaa työkonettani palavereissa mukana muistiinpanojen teon helpottamiseksi. Myöhemmässä vaiheessa otin asiakaspalavereihin mukaan printattuja vedoksia kuvituksistani.

Asiakastapaamiset olivat hyvin vapaamuotoisia. Aluksi esittelin tekemiäni luonnoksia ja ideoita kahvikupin äärellä, jonka jälkeen Toni antoi monipuolista palautetta kuvista. Keskustelimme kuvista ja niiden taustalla vaikuttavista ideoista, mikä sai minut usein keksimään myös paljon uusia kuva-aiheita toteutettavaksi myöhemmässä vaiheessa. Palaverien aikana tein runsaasti muistiinpanoja, jotta osaisin hyödyntää asiakkaan antaman palautteen mahdollisimman tehokkaasti. Tein myös nopeita kynä-

luonnoksia mahdollisista jatkojalostukseen päätyvistä aiheista, sekä muutoksista jo tehtyihin kuviin asiakkaan palautteen mukaisesti. Pidimme asiakkaan kanssa palavereja aina tarvittaessa työn edettyä sopivasti, yleensä muutaman kuvan valmistuttua tai vastaavasti tekstiin tulleiden muutosten tai lisäysten myötä.

Muistiinpanot osoittautuivat korvaamattomiksi kun työpisteelleni päästyäni aloin uurastaa kuvitusten parissa; minun oli helppoa käydä läpi ylös merkitsemiäni asioita systemaattisesti. Muistiinpanojen pohjalta tein tarpeen vaatiessa muutoksia ja korjauksia jo olemassa oleviin kuviin, sekä aloitin uusien kuvien ideoinnin asiakkaan toiveiden pohjalta.

4.2 KONSEPTOINTI, IDEOINTI JA LUONNOSTELU

Kuva-aiheet muodostuivat pääasiassa omista visioistani, mutta huomioin tietenkin myös asiakkaan toiveet ja näkemykset. Vi-

suaalinen pohjatyö oli eräänlaista konseptitaidetta, oma näkemyseni siitä, miltä mikäkin asia näyttää. Perehdyin tarkasti Tonin kirjoittamaan tekstiin ja sen inspiroimana aloin konseptoida itse roolipeliä, sen maailmaa ja siinä vallitsevaa tunnelmaa. Konseptitaidetta tehtäessä on aina syytä pitää mielessä käsikirjoitus ja tarkoitus, mitä varten kuvia ollaan tekemässä. Hyvän konseptitaiteilijan päämääränä on edistää käsiteltävän teoksen tarinaa ja rakentaa konseptointi sen varaan (Hull 2007, 30). Aloitin systemaattisen työnteon Tonin kirjoitusten herättämisen eloon kuvien voimalla.

Jokaisen luomani kuvan taustalle muodostui pieni tarina roolipelin tekstimateriaalin inspiroimana. Tarinoissa oli pieniä näkymiä siitä, miltä arki voisi näyttää Tonin luomassa maailmassa - näiden ideoiden päälle kuvaideat alkoivat rakentua. Esimerkkinä mukana kulkevasta tarinallisuudesta kehitin idean raajansa menettäneestä palkkasoturista, joka pakottaa mekaanisiin proteeseihin erikoistuneen miehen yhteistyöhön uuden raajan valmistamiseksi ja paikalleen kiinnittämiseksi (kuvat 18, 19 sivulla 35 ja kuva 51 sivulla 55).

”Kun operaatio on valmis, ihmisellä menee noin kaksi viikkoa totutellessa uuteen raajaansa ja sen toimintaan. Kun totuttelujakso on lopussa raaja toimii aivan normaalisti.” Tonin toimittamassa materiaalissa kohdassa ”Robottiruumiinosat”.

Tällaisia idean siemeniä kertyi valtavat määrät, minkä vuoksi kuva-aiheiden ideointi ja luonnostelu oli sujuvaa ja nopeaa. Kuitenkin inspiraatiohakuinen sukellus genreen antoi minulle ensisijaisesti vauhtia omaan luomistyöhöni. Keräsin runsaasti muodostuneita ideoita varastoon myöhempää käyttöä

varten, sillä kaikkia luonnoksia en tule jalostamaan valmiiksi kuvituksiksi asti tämän opinnäytetyön puitteissa. Luonnoskirja täyttyi yllättävän nopeasti, minkä vuoksi monien hyvien ideoiden väliltä valitseminen tuntui vaikealta. Kaikkia kuva-ideoita ei kuitenkaan olisi mahdollista valita jatkotyöstettäväksi, mutta yhteistyössä asiakkaan kanssa valitsimme parhaat ideat ja kuvaaiheet jatkojalostukseen. Samalla kartoitimme, millaisia kuvituksia niistä muodostuisi ja kuinka niitä voisi käyttää kirjan taittotyössä kun projekti etenisi siihen pisteeseen saakka.

4.3 KUVITTAMISTEKNIIKAN KEHITTÄMINEN

Olen harrastanut piirtämistä ja maalaamista niin kauan kuin muistan, mutta silti olen vain harvoin tyytyväinen tuotoksiini. Savonlinnan taidelukiosta valmistuttuani perinteisillä välineillä piirtäminen on jäänyt aiempaa vähemmälle ja sitä suuremmalla syyllä haluan palata juurilleni tämän projektin aikana. Verryttely kynän kanssa oli siis tarpeen, minkä luonnosteluvaiheen laajuus takasi.

Käytin luonnosteluvaihetta oman piirustus- ja maalaus- tekniikkani edistämiseen, jonka aikana kokeilin useita työvälineitä kuvallisia luonnoksia tehdessäni. Suurin osa työvälineistä oli tuttuja ja turvallisia, joilla tiesin pystyväni saamaan itseäni miellyttävän näköistä jälkeä. Poistuin kuitenkin mukavuusvyöhykkeeltäni kokeilemalla useita uudentyyppisiä välineitä, joilla en aiemmin ole juuri tehnyt kuvituksia. Vanhojen tuttujen akvarellien, peitevärien, lyijy- ja huopakynien lisäksi tein luonnoskirjaani hahmotelmia myös minulle tuntemattommalla

välineellä, tussisiveltimellä. Aloitin myös digitalisten piirroskokeilujen tekemisen jo tässä vaiheessa piirtopöytää ja Photoshopia hyödyntäen. Hankin skannerin opinnäytetyötäni varten, jotta saisin yhdisteltyä käyttämiäni tekniikoita ja pääsisin kokeilemaan uusia keinoja kuvallisen aineiston tuottamiseksi.

Skannasin luonnoksiani ja jatkoin töideni parissa työskentelyä digitaalisessa ympäristössä, jolloin tein muun muassa useita yhdistelmäkuvakokeiluja skannaamieni luonnosten pohjalta. Työnkulun alkaessa hahmottua ja siirtyä kokonaisuudessaan digitaalseksi aloin perehtyä digitaaliseen maalaamiseen. Aloin testailla ja harjoitella tarkemmin erilaisia kuvitusmetodeja pelkästään Photoshopia ja piirtopöytää käyttäen. Käytännön kokeiluilla ja itselleni asettamilla harjoituksilla sain hyvän tunteen piirtopöydällä työskentelyyn.

Yksi itselleni asettamista harjoituksista oli omakuvan tekeminen. Mallista piirtäminen on erinomaista käden ja silmän koordinatiota kehittävää harjoitusta ja oma naamataulu on aina sydäntä lähellä ikuistamista varten. Asetin herätyskellon soimaan 15 minuutin päähän ja aloitin piirtopöydällä piirtämisen. Asetin web-kameran kuvan näkymään toiselta näytöltä ja maalasín sen avulla. Tällaiset harjoitukset auttoivat uuden työvälineen haltuunotossa. Digitaalisesti maalaamalla sain miellyttäviä



[15.] Omakuva, joka on tehty 15 minuutin pikamaalauksena piirtopöydällä

tuloksia ja havaitsin tekniikan mahdolliseksi lopullisten kuvitusten toteutustavaksi.

4.4 PEREHTYMINEN DIGITAALISEEN MAALAAMISEEN

Suunnittelun edetessä valitsin lopullisten kuvien toteutusmahdolliseksi digitaalisen maalaamisen. Kyseisiä metodeja ei koulussamme opeteteta mutta koen sen alueeksi joka on tärkeä graafikolle hallita. Digitaalisella maalaamisella tarkoitetaan tietokoneavus-

teista maalaamista piirtopöytää käyttäen. työskentelyn tulos tapahtuu digitaaliseen muotoon perinteisen maalauksen tekniikoita käyttäen. Photoshop on minulle työympäristönä kohdallaisen tuttu jo entuudestaan, sillä käytän sitä työvälineenä lähes päivittäin. Digitaalinen maalaaminen vaatii kuitenkin hie- man erilaista lähestymistapaa kuin se, mihin olen aiemman työ- kokemuksen aikana tottunut. Photoshopin käyttöliittymäksi liitetään piirtopöytä ja stylus eli osoitinkynä, jotka yhdessä kor- vaavat hiiren kokonaan.

Piirtopöydän tärkein ominaisuus hiirellä työskentelyyn verrattuna on huomattavasti tarkempi hallinta erilaisia dyna- miikkoja hyödyntämällä. Piirtopöytä tunnistaa esimerkiksi sty- luksen kiertoliikkeen, kallistuskulman, sekä paineen. Tärkein edellämainituista ominaisuuksista on paineentunnistusdyna- miikka, sillä juuri sen avulla piirtäminen ja maalaaminen digi- taalaisesti on erittäin vartenotettava vaihtoehto työskennellä. Paineentunnistusdynamiikka tunnistaa, kuinka kovasti tai ke- vyesti stylusta painaa piirtopöytää vasten. Tätä tekniikkaa on mahdollista käyttää monin eri tavoin, mutta yleisintä on asettaa se säätämään brushin paksuutta ja peittävyyttä.

Piirtopöytää käytettäessä on ensisijaisen tärkeää saada ase- tukset itselleen mieleisiksi ja toimiviksi, sillä sujuvasti toimivat asetukset lisäävät käytettävyyttä ja ergonomisuutta eli toisin sa- noen vähentävät ylimääräistä näppäimistölle kurkottelua, sekä hankalia työasentoja työnkulun nopeuttamisesta ja tehostami- sesta puhumattakaan. Lähtökohtanani projektin alussa oli pa- remman otteen saaminen piirtopöydällä työskentelystä, vaikka

en ollutkaan vielä valinnut sitä tekniikaksi koko kuvitussarjan toteutukseen.

4.4.1 Digitaalisen kuvittamisen edut

Digitaalinen maalaustekniikka on perinteiseen maalaamiseen verrattavissa oleva tekniikka, sillä millä tahansa tekniikalla it- seään ilmaisevalta kuvittajalta vaaditaan tietämystä esimerkiksi väreistä, perspektiiveistä ja muodoista. Piirtopöytä ja tietokone ovat kuvittajan työkaluja siinä missä pensselit, maalit ja kangas- kin. Myös tekninen osaaminen on digimaalauksessa aivan yhtä tärkeää kuin perinteisissäkin tekniikoissa.

Työnkulussa, jossa kuvittaminen tapahtuu lähestulkoon kokonaan digitaalisesti on monia etuja perinteiseen maalaami- seen verrattuna. Toisin kuin perinteisissä maalaustekniikoissa digimaalauksessa työvaiheet näkyvät konkreettisesti layeraina eli tasoina, eivätkä peity näkyvistä työn edetessä, mikä mahdol- listaa kuvan minkä tahansa osan helpon muokkaamisen, siirtä- misen tai askelten ottamisen taaksepäin. Nämä tekijät helpotta- vat työskentelyä huomattavasti ja vaativat vain järjestelmällisen työoteen ja Photoshopin ja piirtopöydän valjastamisen omiin käyttötarkoituksiin sopiviksi. Digitaalisessa työskentelyssä ai- kaisempiin vaiheisiin on helppoa palata, mikä antaa kokeiluille mahdollisuuden versoa. Tallensinkin jokaisesta työstämästäni kuvasta säännöllisin väliajoin erillisen version juoksevilla nume- roinnilla, millä varmistin, että jos jokin menee pieleen kuvasta on olemassa aikaisempi versio. Tällä työvaiheiden tallentamis-

menetelmällä pystyin myös aktiivisesti dokumentoimaan kuvien valmistumisprosessia.

4.4.2 Tutoriaalit

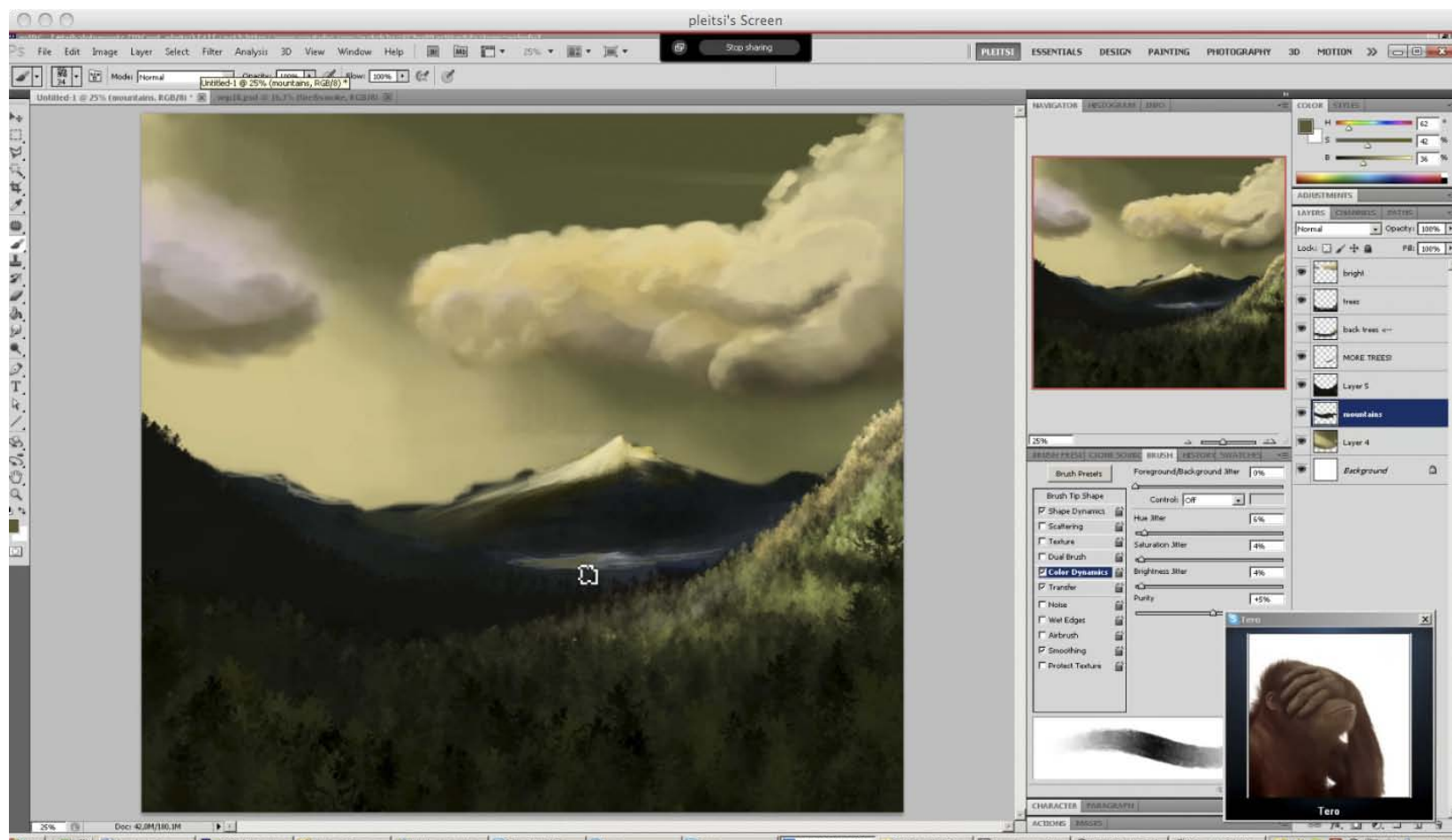
Hakiessani tuntumaa omaan työskentelyyni katsoin tarpeelliseksi tarkastella itseäni kokeneempien digimaalaajien työskentelyä ja toimintatapoja. Kahlasin läpi kymmenien tuntien edestä erilaisia tutoriaaleja, joita löysin muun muassa Youtubesta. Lähdekritiikki on hyvien tutoriaalien etsimisessä tarpeen, sillä työvälineiden monipuolisuudesta johtuen digimaalaamiseen ei ole vain yhtä oikeanlaista keinoa, jolloin itselleen hyödyllisten keinojen löytäminen voi olla työlästä. Usein kokeileminen on paras tapa kehittää omaa työnkulkuaan.

Oman työskentelyni jalostamisessa minua auttoi hyvin suuresti opiskelutoverini ja taitavan digimaalarin Jani Tolosen Skypen kautta reaaliajassa esittämä tutoriaali omasta digimaalaamisestaan. Jani tarjoutui valottamaan omia työtapojaan kotoaan käsin Skypen kuva- ja ääniyhteyttä käyttäen. Jani teki kolme nopeaa kuvaluonnosta alusta loppuun saakka samalla työkaluis- ta ja tekniikoista kanssani keskustellen. Tästä kokemuksesta oli minulle korvaamaton apu oman tekniikkani hiomisessa.

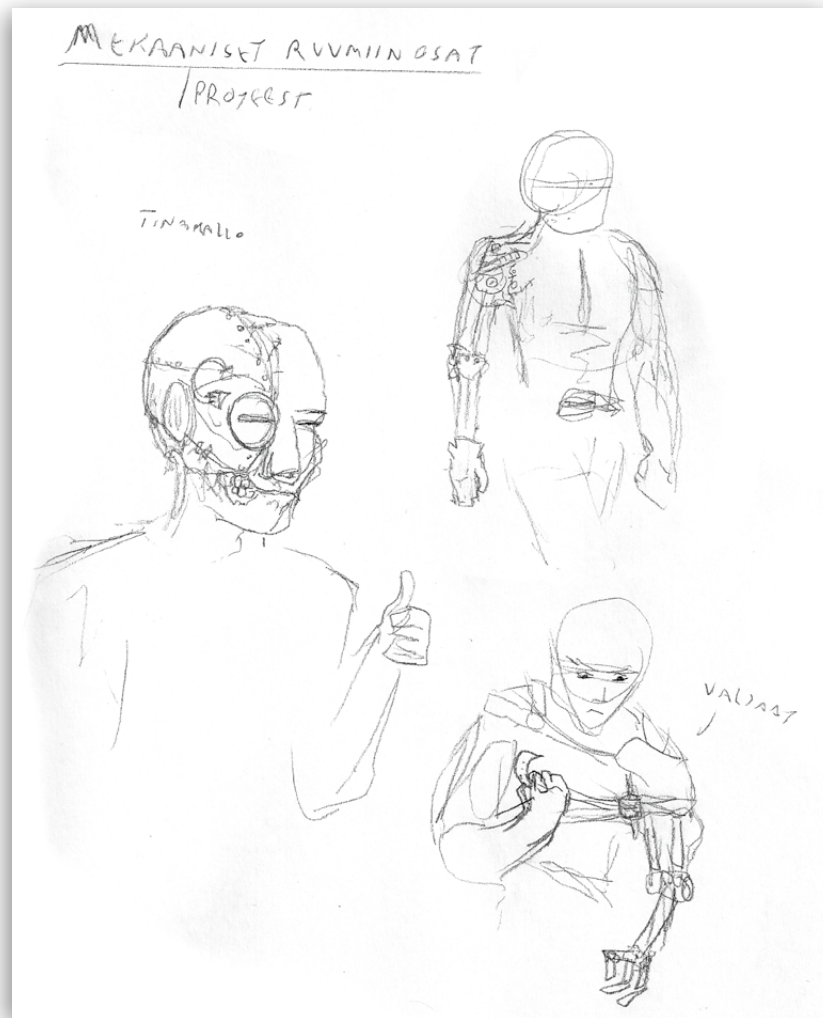
Mikään opas ei tietenkään yksinään riitä, käytännön kokemusta ja ankaraa harjoittelua ei voi korvata teorialla. Tein runsaasti kuvia digitaalisesti maalaten, jatkuvasti uusia tekniikoita ja tutoriaaleja etsien.



[16.] *Hahmolunnonos*



[17.] Näkymä reaaliaikaisesta tutoriaali-istunnosta Skypen välityksellä Jani Tolosen kanssa



[18.] Lyijykynäluonnoksia aiheesta mekaaniset ruumiinosat



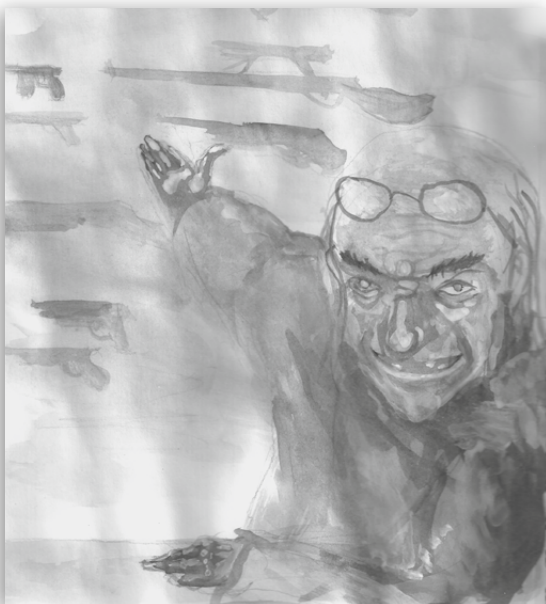
[19.] Lyijykynäluonnos mekaanisen raajan kiinnittysoperaatiosta



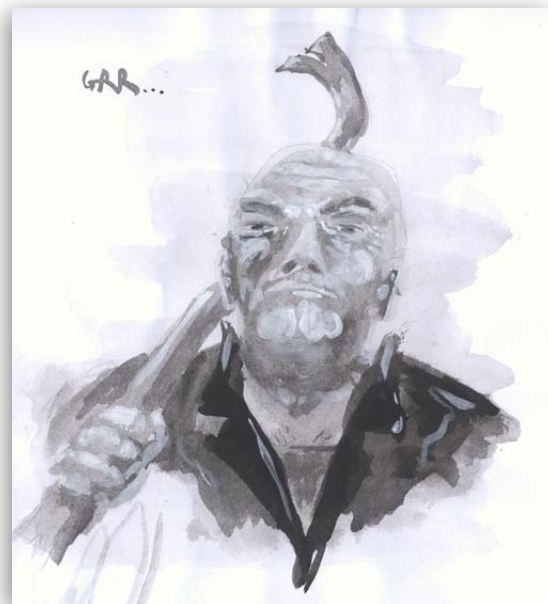
[20.] Sekatekniikkakokeilu



[21.] "Ground zero"



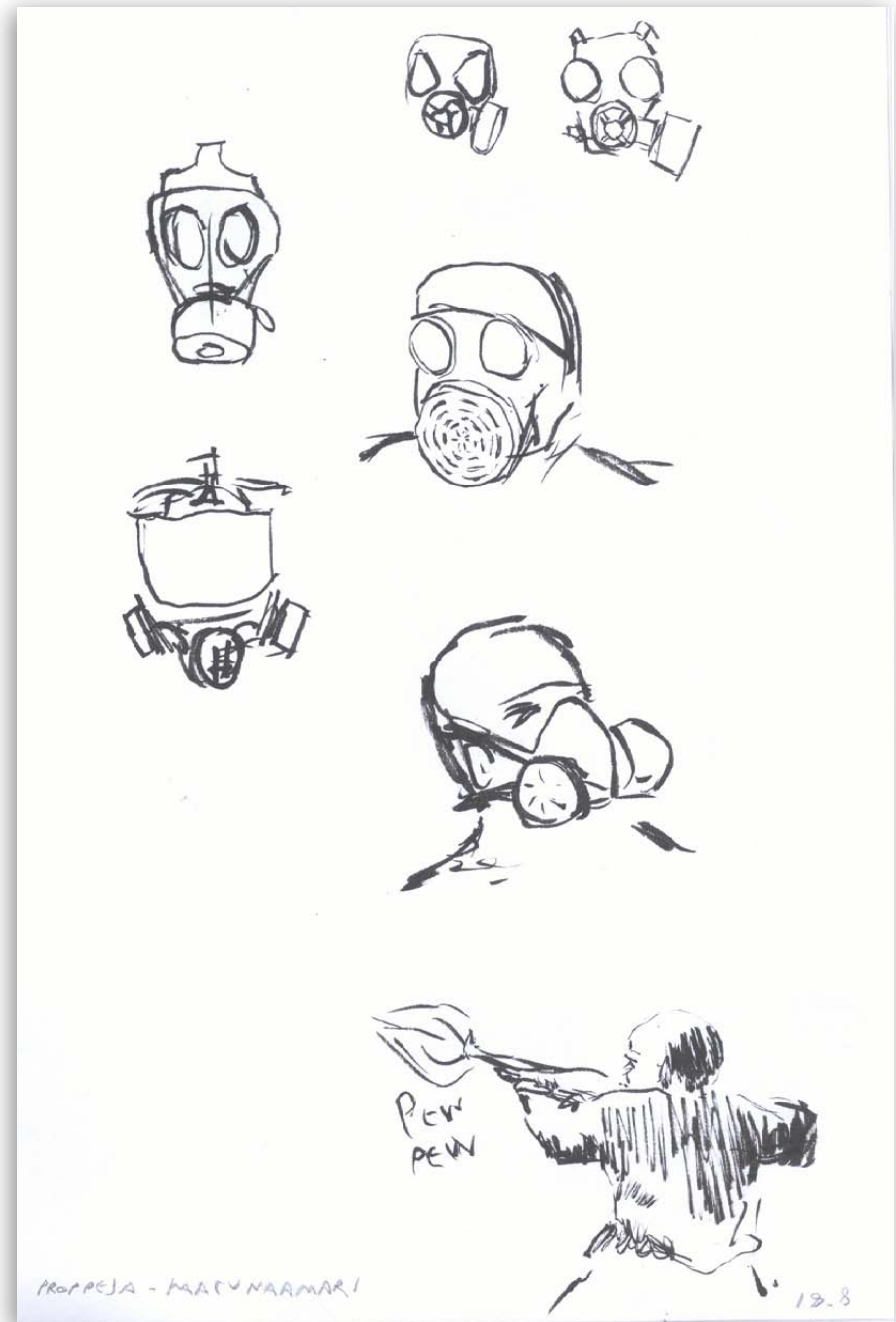
[22.] Peiteväriluonnos luihu-kauppamies



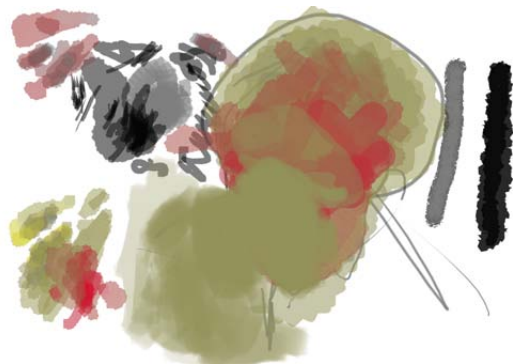
[23.] Peiteväriluonnos karskista seikkailijasta



[24.] Peiteväriluonnos, kaasunaamari



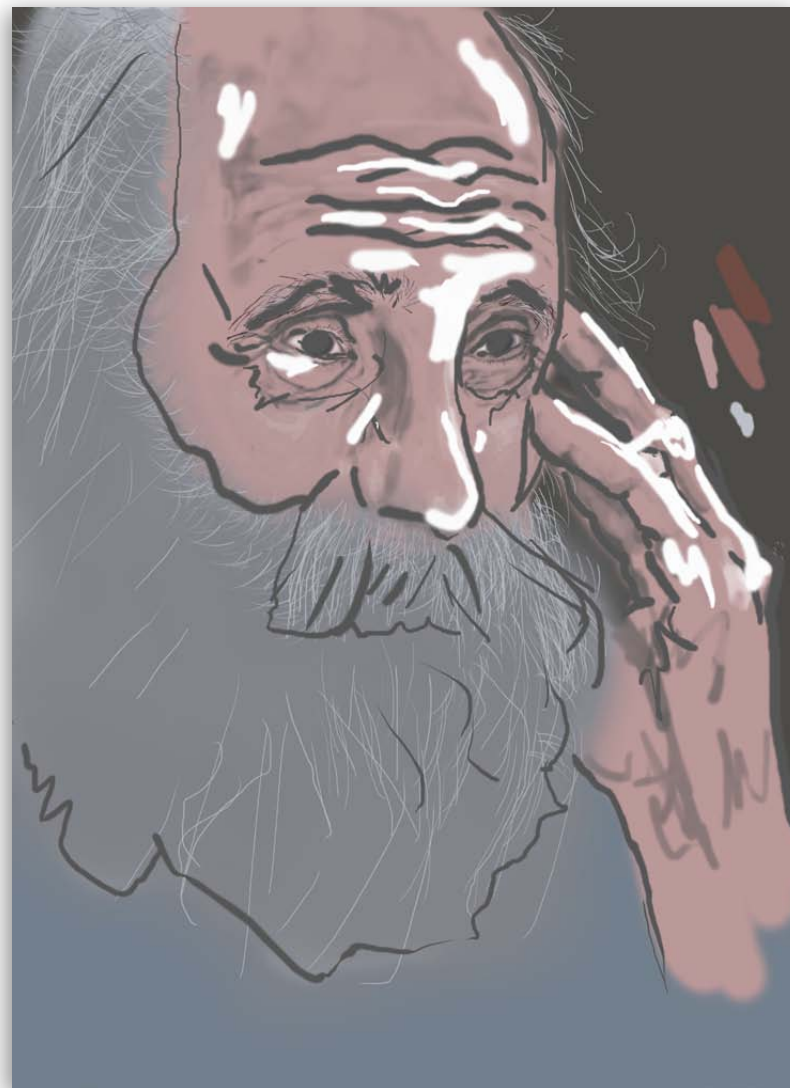
[25.] Kaasunaamareita, tussisivellin



[26.] Digitaalisten siveltimien kokeilua, selvittelin siveltimen parametrien vaikutuksia. Pitää osata kävellä ennen kun juoksuun pyrähtää



[27.] Digitaalinen maalaus



[28.] Digitaalinen maalaus



[29.] Digitaalinen maalaus, tuleva kuvitus Tonin kirjaan lähitaistelua käsittelevään kappaleeseen



[30.] *Hahmoluongnos*



[31.] *Hahmoluongnos*

5. TOTEUTUS JA TYÖVAIHEET

Kokeilin useita eri metodeja toteuttaa kuvitusta. Tarkastelin muun muassa valokuvan ja kuvituksen yhdistämistä, perinteistä piirrosviivaa ja sen digitaalista jälkikäsittelyä. Tapoja tuottaa kuvallista materiaalia on kuitenkin yhtä monia kuin tekijöitäkin, sillä jokaisella on omat mieltymyksensä tekniikan suhteen, omanlaisensa työnkulku ja tottumukset toteuttaa visioitaan. Päädyin lopulta toteuttamaan kuvitukseni digitaalisesti maalaten Photoshop-ohjelmaa ja piirtopöytää käyttäen. Minulla ei juuri ollut kokemusta digimaalaamisesta, mutta internet on ohjeistavia tutoriaaleja pullollaan. Tutoriaalien lisäksi konsulttoimalla itseäni kokeneempia digimaalaamiseen perehtyneitä ihmisiä, mikä auttoi minua saamaan jonkinlaisen otteen digitaalisesta maalaamisesta.

Piirtopöydän valjastaminen integraaliseksi osaksi työskentelyä vaati runsaasti perehtymistä ja totuttelua. Oikein mukautettuna ja omaan työskentelyyn sovitettuna työskentelyä piirtopöydän kanssa voi tehostaa monin eri tavoin. Piirtopöytää voi käyttää tehokkaana hiiren korvikkeena, sillä kaikki vastaavat

toiminnot onnistuvat piirtopöydälläkin pienen totuttelun jälkeen. Oikeuksiinsa piirtopöytää pääsee kuitenkin vasta luovassa työskentelyssä.

Roolipelikirjan taittotyö ei ole osa itse opinnäytetyötä, mutta oli oleellista ottaa se kuitenkin huomioon kuvituksia toteutettaessa. Pystyin hahmottamaan kirjan formaatin asiakkaan kanssa käytyjen palaverien pohjalta ja siten ottamaan taiton huomioon kuva-aiheita ja työnkulkua suunnitellessani. Laakeat koko sivun levyiset maisemakuvat, kapeat tekstipalstalle mahtuvat kuvat, sekä syvätyt esinekuvat olivat alustavia kuvaformaatteja työtä aloittaessa. Avoreunaiset eli syvätyt kuvat olisivat hyödyllisiä taitossa, koska ne rikkoisivat laatikkomaista vaikutelmaa ja ne olisi helppo asemoida tekstin joukkoon ilman, että erillinen kuvakehys olisi tarpeen.

Alkukankeuden jälkeen tietynlainen työrutiini alkoi muodostua ja sitä noudattamalla kuvamateriaalin tuottaminen kävi luontevasti. Löydettyäni mieleiseni työskentelymetodit, joilla pääsin tavoitellun tyyppiseen lopputulokseen, noudatti yksit-

täisten kuvitusten tekeminen pitkälti samaa kaavaa. Työvaiheet olivat selvästi jaoteltavissa vaiheiksi, jotka olivat sovellettavissa kutakin uutta kuvaa aloittaessa. Se miten jäsensin oman kuvitusprosessini ei todennäköisesti ole ainoa ja oikea tapa toimia, mutta oman työskentelyni ja kehittymiseni kannalta koin toimintapani itselleni toimiviksi. Seuraavaksi käyn läpi pähkinäkuoressa, kuinka matka ajatuksesta kuvaksi kulki.

5.1 Kynäluonnos paperille

Millä tahansa piirtopöydällä työskennellessä, jossa ei ole näyttöpäätettä integroituna kuten Wacomin Cintic-sarjan pöydissä on aloittelijalle helpointa tehdä alustava luonnos käsin paperille. Käden ja silmän kordinaatio toimii sujuvasti kun näkee, mitä käsi tekee ja pystyy yhdistämään sen viivaan, joka sitä seuraa. Tyypillisesti vanhemmilla piirtopöydillä työskennellessä käden ja silmän välinen yhteys puuttuu ja katse seuraa työn toteutumista näytöltä. Käsi jää tällöin näkökentän ulkopuolelle, minkä koin henkilökohtaisesti erityisen hankalaksi, eikä viivapiirustusta tai tarkkaa ääriäviivaa ollut helppoa tuottaa pelkällä piirtopöydellä. Kokemuksen karttuessa ja kovan harjoittelun tuloksena sekin on mahdollista.

Käytössäni oli skanneri, joten minun oli mahdollista tehdä hahmotteluvaihe perinteistä lyijykynää, tussisivellintä ja akvarelleja käyttäen. Tässä vaiheessa pyrin pitämään kuvan yksityiskoh-
taisuuden kohtuullisen alhaisena. Jälkikäteen uskaltaisin tosin väittää, että mitä tarkemmin luonnos on tässä vaiheessa toteut-

tettu, sitä helpompaa sen käsittely ja maalaaminen on Photoshopissa.

Tavoitteenani oli pitää skannattavaksi päätyvät luonnokset mahdollisimman puhtaina ylimääräisistä viivoista ja ylimääräisistä roskista kuvapinnalla. Mitä selvimät erot viivan ja tyhjän tilan välillä on, sitä helpompaa työskentely seuraavassa vaiheessa tulee olemaan. Samasta syystä en myöskään pyrkinyt värittämään kuvia lainkaan, vaikka erillisen referenssiversion saatoinkin maalata itseäni varten peiteväreillä hahmottaakseni



[32.] Karkea tussisivellileillä tehty luonnos skannattuna, kuvasta ei ole siistitty vielä ylimääräisiä roskaviivoja pois eikä sitä ole syvätty

kuinka kuva-ala toimii kun siihen lisää valot ja varjot eli tummat ja kirkkaat alueet. Näitä koevedoksia pystyi myös tässä vaiheessa esittelemään asiakkaalle siten, että hänen oli helpompi saada käsitys miltä lopullinen kuva tulisi näyttämään.

Digitaalisesti maalatessa referenssikuvien käyttö on huomattavan helppoa ja niiden avulla kuviin voi luoda realistista otetta. Referenssikuvaksi kutsutaan kuvaa, josta voi ottaa maalatessa mallia, esimerkiksi anatomian, valon käyttäytymisen tai tietynlaisen pinnan saavuttamiseksi. Referenssikuvia käytin joissakin tilanteissa virheiden välttämiseksi, esimerkiksi anatomian ja tiettyjen helposti tunnistettavien esineiden kuvittamiseksi.

”Absence of mistakes is important, because the brain perceives presence of mistakes more critically, than lack of exact information” (Khramtsov 2004, 45).

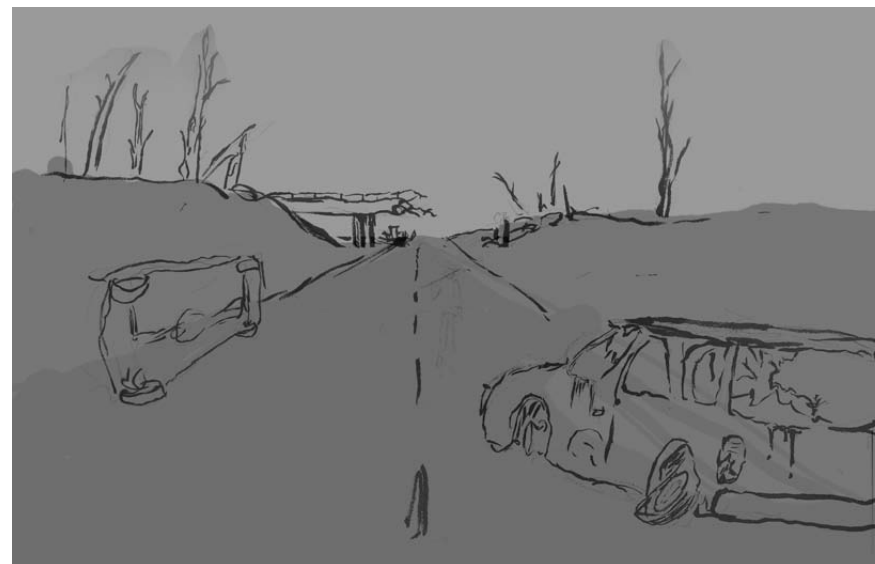
5.2 Skannaaminen, syväys ja sommitelman korjaukset

Asiakkaan hyväksyttyä kuva-aiheen oli mahdollista aloittaa varsinainen työskentely lopullisen kuvituksen tuottamiseksi. Kun viivapiirroksen yksityiskohdat ja sommitelmallinen osuus olivat mielestäni kunnossa siirryin digitaaliseen työvaiheeseen. Skannasin luonnoksen digitaaliseen muotoon, jonka jälkeen syväsin viivat taustasta. Pitäkseni tämän vaiheen mahdollisimman yksinkertaisena pidin viivapiirroksen hyvin selkeänä ja väripinnattomana, jotta viivat olisi mahdollista erottaa taustasta muutamalla ja nopealla työvaiheella.

Tein jonkin verran kuvan sommitelmaan liittyviä korjauksia. Tämän työvaiheen tueksi keksin hyvän keinon tarkastaa sommitelman tasapainoisuuden kääntämällä teoksen peiliku-



[33.] Syväty ja siistitty viivapiirros



[34.] Sommitelman hienosäätöä

vaksi. Peilikuva yleensä paljastaa räikeimmät epäkohdat ja sommitelman epätasapainoisuudet. Mikäli jokin kuvan osa tuntui väärältä tai jokin elementti vaikutti olevan väärässä kohdassa suhteessa muihin leikkasin ja siirtelin elementtejä kylmästi Photoshopin lassotyökalua hyväkseni käyttäen. Näin karkeaa metodia käytin vain jos olin päättänyt ettei alkuperäinen viivapiirros tulisi näkymään lopullisessa kuvassa.

5.3 Canvas size ja resoluutio

Jokaisen uuden kuvan työstämistä aloittaessa suunnittelin tarkasti kuvan ulottuvuudet ja tarkkuuden. Resoluutio määrittää sen, kuinka suuren painotuotteen kuvasta saa ilman että laatu kärsii. Digitaalinen maalaaminen syö runsaasti tietokoneen resursseja, joten aloitin työskentelyn tekemällä kuvasta ensin pienemmän version, jonka myöhemmin suurensin täyteen kokoon. Täysikokoisen maalauksen tekeminen jo tässä vaiheessa saattaisi olla tietokoneen muistille ja prosessorille liian raskasta hidastaen työntekoa huomattavasti. Erityisesti viive kuvapinnan generoinnissa voi olla erityisen haitallista piirtäessä. Viiveellä tässä yhteydessä tarkoitan sitä, että tietokone ei pysy käyttäjänsä vauhdissa mukana: käsi piirtää viivan, joka näkyy näytöllä vasta joidenkin sekuntien kuluttua kun kone saa tapahtuman lasketuksi. Mikäli käytettävän tietokoneen tehot sallivat, voi työstämisen toki aloittaa suoraan täydellä kuvakoolla.

Aloitin suurten väripintojen ja valoalueiden hahmottelun suurella sivellinkoolla viivapiirrosta tarkasti myötäillen. Tämä vaihe on muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta ainoa, jossa tarvitaan erittäin suuria sivellinkokoja. Sivellinkoon suurentu-



[35.] Väripintojen, valojen ja varjojen hahmottelua suurella sivellimellä



[36.] Idea ja sommitelma jalostuu työn edetessä. Tienviitta tuntuisi sopivan kuvaan

essa maalaaminen käy raskammaksi, varsinkin jos käytössä on useita dynamiikkoja tai esimerkiksi teksturoitu sivellin. Kuvan tarkkuus ei ole vielä kriittinen asia tässä työvaiheessa, sillä kuvakoon muutoksesta aiheutuvat pikseleiden vääristymät eivät ole vielä järin merkityksellisiä. Tässä vaiheessa kuvakoon keinotekoinen kasvattaminen on hyväksyttävää, koska mitään kuvan kohtaa ei ole vielä työstetty tarkasti, vaan kaikki kuvapinnan alueet tullaan käymään vielä tarkasti läpi päälle maalaten lopulisessa koossa.

5.4 Kuvan tasojen hallinta

Tasapaino kuvan layereiden eli tasojen määrän ja tietokoneen tehon välillä on olennainen asia hahmottaa työskennellessä. Varsinkin suurta kuvaa työstettäessä (5000x2000, 300dpi) tasot kasvattavat kuvan tiedostokokoa ja rasittavat työkoneneen resursseja mahdollisesti työskentelyä hidastaen. Erillisten kuvaelementtien säilyttäminen mahdollistaa kuvalle tehtävien muokkauksen laajuutta, mutta samalla kasvattavat tiedostokokoa. Jos esimerkiksi kuvan tausta, etuala ja hahmot ovat omilla tasoillaan on näihin mahdollista tehdä muutoksia, jotka vaikuttavat vain haluttuihin elementteihin. Kuvan taustaa voi muuttaa tai sen voi vaihtaa kokonaan toiseksi ilman että hahmot ja etuala muuttuvat.

Muutamassa tekemässäni kuvassa jätin itselleni tietoisesti mahdollisuuden päästä myöhemmin käsiksi esimerkiksi taustaan, tekstuureihin tai varjoihin mahdollisten korjausten tai muutosten varalta. Joistakin kuvista taustan voi vaihtoehtois-



[37.] *Teksturointia*



[39.] *Kirkkauden ja kontrastin säätöjä*

ti jättää pois tehden kuvasta helpommin kirjan taittoon paremmin upotettavaksi.

5.5 Asteittainen työstäminen

Kuvassa tärkeintä ei ole yksittäisten detaljien hiominen vaan kokonaisuuden hahmottaminen. On helppoa eksyä kuva-alan syövereihin työstämään jotakin pientä yksityiskohtaa, joka tuskin lopullisessa kuvassa kirjan sivuilla olisi edes nähtävillä. Paras vaihtoehto on edetä tasaisesti suurella siveltimellä kuva-alaa työstäen ja edetä asteittaisesti tehden sen verran viimeistelyä kuin on tarpeen ja tarkoituksenmukaista.

5.6 Teksturointi

Halusin elävöittää joitakin kuva-alan osia lisäämällä niihin hienovaraista pintatekstuuria. Lisäksi lisäsin joihinkin kuvan kohtiin omalle tasolleen sekoitustilalla kuvan halutunlaisesta pinnasta, esimerkiksi ruosteisesta metallista, luomaan tunnelmallista ja dynaamista vaikutelmaa. Muiden kuvien lisääminen työn näkyvään pintaan on riskialtista ja saattaa nopeasti ja huonosti toteutettuna pistää kuvasta vahvasti silmään. Todella pientä opasiteettiä käyttäen ja maalaamalla tekstuurin päälle ääriiivoja, varjoja ja valoalueita sain hiottua tekstuurit hienovaraiseksi ja saumattomaksi osaksi kuvaa.

5.7 Yksityiskohdat ja viimeistely

Hankalin työvaihe oli päättää milloin kuva todella on valmis. Yksityiskohtia voi lisätä loputtomasti ja kuva-alaa käydä syste-

maattisesti läpi kerta toisensa jälkeen, mutta tietyn pisteen jälkeen sillä ei enää voi saavuttaa mitään uutta. Toisinaan kannattaa myös palauttaa mieleen, minkä kokoisena kuva tulee käytettäväksi lopulliseen taittoon. Helpoin keksimäni keino päätepiteen löytämiseksi oli tulostaa koevedos kuvasta ja tarkastella sitä kriittisesti. Tulostetusta kuvasta oli mahdollista erottaa myös mahdollisia virheitä helpommin kuin näytöltä tarkastelemalla. Räikeät väritasapainon, kirkkauden ja kontrastin virheet on helppoa korjata vielä tässäkin vaiheessa Photoshopin tasomakeilla ja säätötasoilla.



[40.] Yksityiskohtien hiomista

6. TULOSTEN ESITTELY

Esittelen tässä kappaleessa kuvitukset, jotka toteutin opinnäytetyöprosessini aikana Toni Lybeckin kirjoittamaan roolipelikirjaan. Tulen tekemään opinnäytetyöni ulkopuolella myös roolipelikirjan taiton ja olenkin siksi toteuttanut erimuotoisia ja eri tavoin taitossa sovellettavia kuvituksia.

6.1 Silinterimies

Hahmokonseptointia kappaleeseen *hahmon luonti*, jossa käsitellään hahmon luontivaiheeseen liittyviä sääntöjä ja käydään läpi hahmolle määriteltävät ominaisuudet. Tällaisia ominaisuuksia kirjassa ovat muun muassa hahmon koko, voima, näppäryys, ruumiinrakenne, äly, ulkonäkö, tasapaino ja tuuri. Halusin antaa esimerkin roolihahmosta (kuva 41 sivu 49) ja kuvastaa osaa noista ominaisuuksista painotamatta liikaa mitään tiettyä ominaisuutta. Tein kuvasta (kuva 42 sivu 49) myös helposti taittoon

upotettavan version, joka uppoaa valkoiseen taustaan helposti ilman erillisiä kehyksiä.

6.2 Varustelistan pienet kuvat

Roolipelikirjan *varusteet*-kappale sisältää listan erilaisista esineistä, joita pelissä käytetään. Jokaisen esineen pelimekaanisten tietojen lisäksi tulee esineen viereen pieni havainnollistava kuva esineestä. Lopullisessa taitossa nämä kuvat tulevat olemaan melko pieniä ja niitä tulee olemaan yli 90. Sopivan detaljitason ja kuviin käytettävän työajan tasapaino löytyi mielestäni hyvin. Esneet joista tein esimerkkikuvitukset ovat M1 Garand -kivääri (kuva 43), raskas taskulamppu (kuva 44), Ak-47 -rynnäkökivääri ja ensiapupakkaus (kuva 46)(kuvat sivulla 50).

6.3 Necropolis, Scrap City ja Road to Nowhere

Tein myös muutaman yleiskuvituksen (kuva 47, 48 ja 49 sivut 51-53) roolipelin maailmasta, joita tullaan käyttämään kappaleissa *historia* ja *maailma*. Kappaleet kuvailevat yleisellä tasolla

roolipelin maailmaa ja tapahtumia, jotka ovat muovanneet tuota maailmaa.

Ote roolipelin historian kuvauksesta: *”...ne jotka eivät kuolleet välittömästi pommituksessa, eivät eläneet kauaa. Ydinräjähdysten jälkeinen voimakas laskeuma koitui kuolemaksi miljoonille.”*

6.4 Shady Dealer

Varusteet-kappaleen alkuun tuleva kuva (kuva 50 sivulla 54). Kuvalla on myös yhteys roolipelin muiden tekstien kanssa. Yritin olla mahdollisimman tarkka etteivät kuva-aiheet ole ristiriidassa roolipelin sisällön kanssa, tiukka yhteistyö toimeksiantajan kanssa tosin varmisti tämän muutenkin.

”Kaupankäynti: Tämä kyky määrittelee kuinka halukkaita ihmiset ovat käymään kauppaa hahmon kanssa ja kuinka suuria hintoja he pitävät esineillä. Tällä kyvyllä voi myös yrittää tinkiä tai kiristää kaupan teon yhteydessä. Kaupankäyntiä harjoittaa lähes jokainen asukas mutta jotkut myös elävät sillä.”

6.5 Mekaanisen raajan kiinnitys

Robottiruuminosat-kappaleen yhteyteen tein kuvan mekaanisen raajaproteesin kiinnitysopeaatiosta (kuva 51. sivulla 55).

Mielikuvat kivuliaasta toimenpiteestä pimeässä ja epähygieenisessä nyrkkipajassa inspiroivat tämän kuvan luomista.

”Kun operaatio on valmis, ihmisellä menee noin kaksi viikkoa totutellessa uuteen raajaansa ja sen toimintaan. Kun totuttelujakso on lopussa raaja toimii aivan normaalisti.”



[41.] "Silinterimies"



[42.] Avoreunainen "Silinterimies"



[43.] Avoreunainen esinekuva M1 Garand.



[44.] Avoreunainen esinekuva Raskas taskulamppu.



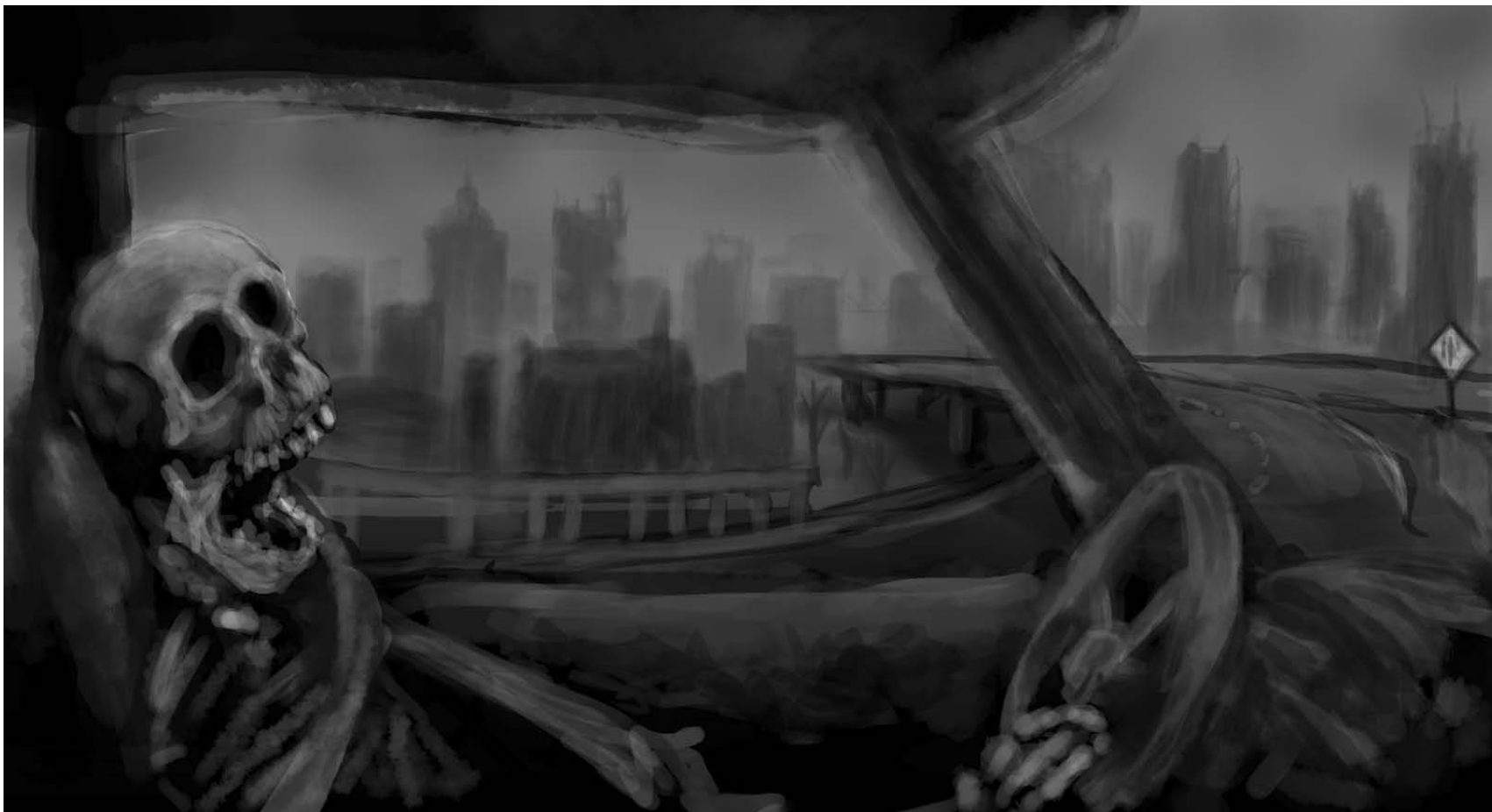
[45.] Avoreunainen esinekuva Ak-47.



[46.] Avoreunainen esinekuva Ensiapulaukku.



[47.] "Road to Nowhere"



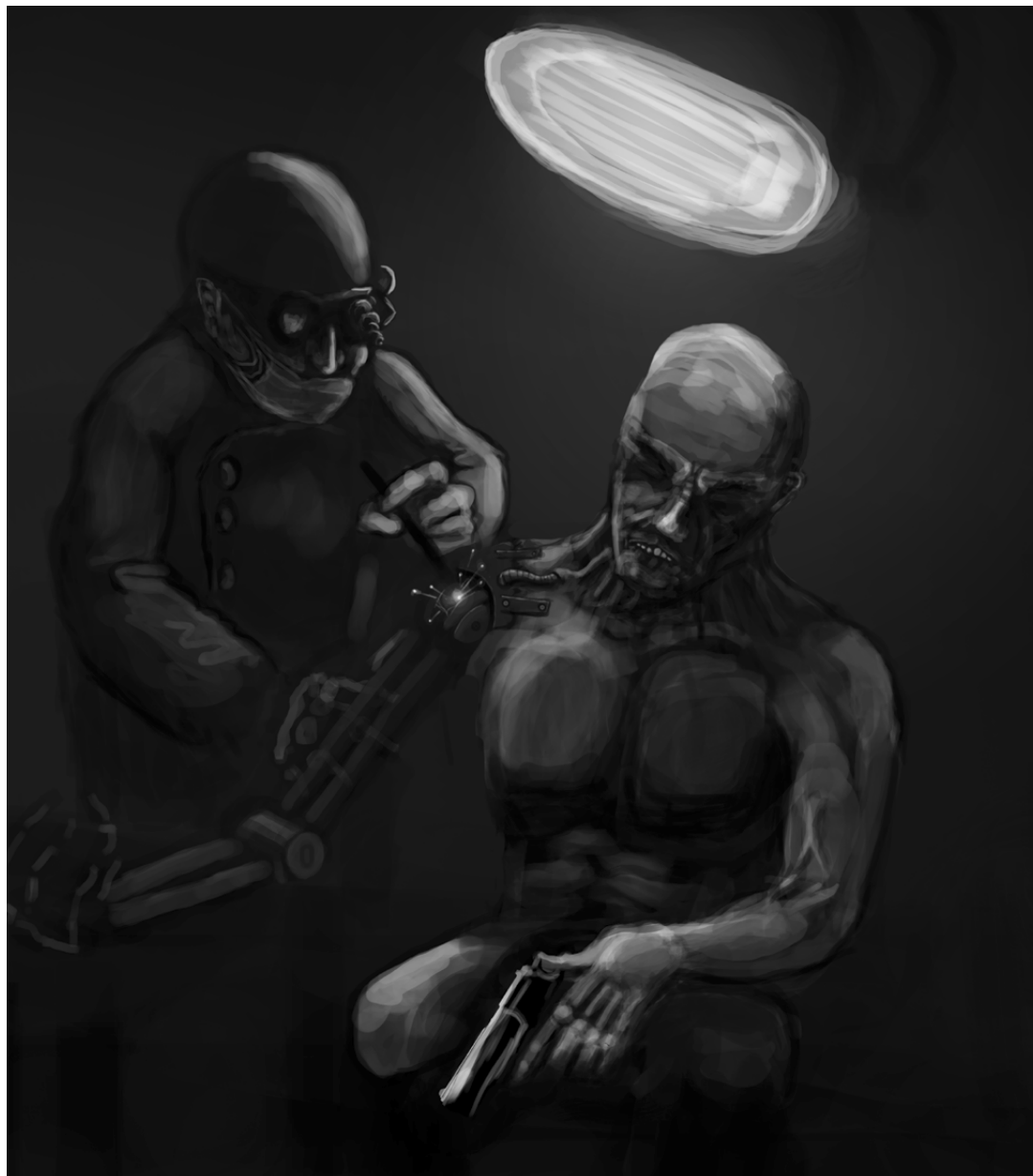
[48.] "Necropolis"



[49] "Scrap City"



[50.] "Shady dealer"



[51.] "Re-arming"

7. LOPPUSANAT JA ARVIOT

7.1 ONNISTUMISET JA EPÄONNISTUMISET

Uusien tekniikoiden ja työtapojen omaksuminen on koko ammatillisen uran kestävä kehityskaari -varsinkin luovan alan ammattilaiselle kuten graafiselle suunnittelijalle. Teknologian jatkuva kehittyminen tuo arsenaaliin jatkuvasti uusia ilmaisullisia työkaluja ja mahdollisuuksia hyödyntää jo opittua ja soveltaa sitä täysin uusilla tavoilla. On luovuutta jo itsessään löytää uusia menettelytapoja ja soveltaa niitä käytössä olevien työkalujen moninaisuuteen.

Satunnaista takertelua lukuunottamatta projekti eteni kuvittamisen ja pohjustavien työvaiheiden osalta alkuperäisen työsuunnitelman puitteissa ja olen varsinkin kuvallisiin lopputuloksiin melko tyytyväinen. Mikään työvaihe ei tuntunut ylimääräiseltä tai turhalta, joten projekti eteni mielekkään tuntuise-
na, vaihe vaiheelta paremmin kristallisoituen. Rungas pohjustus ja sen reflektointi antoi minulle hyvät välineet luovaan prosessiin ja auttoi minua lähestymään kuvitustyötä monesta perspektiivistä, ei pelkästään tämän nimenomaisen projektin puitteissa

vaan myös vastaisuuden varalle. Vastaisuudessa tuskin tulen tekemään vastaavia vaiheita yhtä kattavasti kun mitä tämän työn nimissä, mutta jossakin muodossa ne tulevat olemaan osa työskentelyäni.

Taustatyö genren kanssa osoittautui erinomaiseksi tavaksi ideoinnin käynnistämiseksi. Luonnoksia kertyi suuret määrät kuten sopii toivoa niinkin kunnianhimoiseksi tavoitteeksi osoittautuneen projektin edessä kuin roolipelin kuvittaminen. Projektin hallinnan osalta ongelmia tuotti lähinnä aikataulut, joka uusiutui useaan otteeseen pääasiallisesti projektista riippumattomista ulkoisista syistä johtuen. Jouduin jättämään opinäytetyön jäähyllä useaan otteeseen muiden kiireellisempien projektien ja yllättävien elämäntilannemuutosten vuoksi. Jaksottainen työskentely hankaloitti osaltaan huomattavasti projektin etenemistä, sillä pitempien taukojen jälkeen aikaa tuhlantui takaisin tultaessa. Useaan otteeseen alkuun pääseminen tuntui tervaiselta. Kattavista muistiinpanoista ja dokumentoin-

nista huolimatta ote lipsuu, palasia katoaa ja unohtuu mikäli työskentely ei ole yhtäjaksoista. Työtehokkuus kärsii venyttäen prosessia entisestään. Hitaaseen etenemiseen saattoi osaltaan vaikuttaa myös tieto siitä, ettei kuvituksilla ollut toimeksiantajan puolesta kiire.

Tiukka aikaraja tulosten saamisella olisi todennäköisesti ollut parempi prosessille ammatillisesta perspektiivistä katsottuna. Toisaalta verkkaisesti etenevä tahti oli parempi luovan prosessin kannalta ja se ylipäättään mahdollisti kokeilevan otteen teknisen toteutuksen kanssa. Todellisessa asiakastyössä en missään nimessä ottaisi tämän kaltaista uskonloikkaa ja lähtisi tuntemattomille vesille kokeilemaan työvälineitä ja tekniikoita, joiden kanssa olen mielestäni kokematon vaan pitäytyisin sellaisissa metodeissa, joiden parissa koen työskentelyn varmaksi ja tehokkaaksi. Tämän projektin puitteissa pystyin mielestäni edistämään omia käytäntöjäni tavoilla, jotka eivät olisi normaalissa työrutiinissa kiireen keskellä mahdollisia.

Kupruista huolimatta koen kehittyneeni valtavasti askelin kuvittajana ja graafikkona niin teknisesti kuin mentaliteetiltäkin.

7.2 VÄLINEURHEILUA

Vasenkätisenä minun oli erityisen hankalaa käyttää vanhaa *Wacom Graphire* -piirtopöytäni, jossa ei ollut ensimmäistäkään erikseen konfiguroitavaa näppäintä. Hiiren käyttö sujuu normaalissa Photoshop-työskentelyssä oikealla kädellä ja näppäimistön vasemmalla, mutta kynän käyttö oikealla ei tullut kysymyk-

seenkään. Näppäimistö on myös erityisen hankalakäyttöinen oikealla kädellä, koska suurin osa näppäinkomennoista, sekä perusasetuksilla olevat näppäinoikotiet ovat suunniteltu vasemmalla kädellä helpommin tavoitettavaksi. Kaikki tärkeimmät ja eniten käyttämäni komennot ovat perusasetuksilla näppäimistön vasemmassa laidassa enemmistöä suosivasti.

Photoshopissa kuten myös muissakin Adoben ohjelmissa näppäinoikotiet ovat mielestäni kriittisiä tehokkaalle työskentelylle. Näppäinoikotiedien valtavan määrän vuoksi on lähes mahdotonta kartoittaa edes kaikkia tarpeellisimpiakaan toimintoja uudelleen. Työasennot olivat tästä johtuen hankalia ja äärimmäisen epäergonomisia, eikä työskentely ollut kovinkaan sujuvaa. Onneksi sain käyttööni uudemman *Wacom Intuos4* -piirtopöydän, jossa tarkemman paineentunnistuksen lisäksi oli sivupaneelissa kaikkiaan kahdeksan pikanäppäintä, joihin sai määriteltä tarpeellisimmat näppäinoikotiet. Jokainen niistä pääsi käyttöön ja lisääkin olisi suonut olevan. Paineentunnistusdynamiikan lisäksi uudemmassa *Wacom*-pöydässä on myös mahdollista hyödyntää styluksen kallistusta, sekä kiertoliikettä tunnistavaa dynamiikkaa. Oikein käytettynä näillä sai hyvinkin orgaanisen näköistä jälkeä.

7.3 TUNTEMUKSIA

Tämän pitkän ja välillä kivisenkin matkan varrella olen käynyt läpi koko tunteiden kirjon. Onnistumisia seuraava innostus, epätoivo, tekemisen nautinto, turhautuminen ja kihelmöivä jännitys vuorottelivat sisälläni. Suurinta nautintoa koin ehdotto-

masti silloin kun näin omien käsieni jäljen muodostuvan näyttöpäätteelle ja kuva-aiheiden saadessa lihaa luittensa ylle. Epätoivo ja sisäisen tuskan tuntemukset liittyvät lähes poikkeuksetta raportointiprosessiin, joka tuntui tuolloin lähinnä vain pakolliselta pahalta, jonka alttarilla kallisarvoista aikaa oli uhrattava. Tämä johtunee lähinnä siitä etten koe koskaan olleeni erityisen taitava pukemaan kokemuksiani sanoiksi ja yleensä löydän keinot ilmaista itseäni muualta kun verbaliikasta. Nulikkamainen pullikointini ja ajoittainen kyvyttömyys tuottaa tekstiä ei kuitenkaan onneksi kaatanut projektin kulkua. Opinnäytetyö pakotti minut ajattelemaan tapojani työskennellä, sekä rooliani graafikkona tavalla, jota ilman kehittymiseni olisi varmasti jäänyt puolitiehen. Niin hyvässä kun pahassakin, onnistumisissa ja vastoinikäymisissä prosessi on koulunut minusta paremman graafikon ja kuvittajan.

7.4 PROJEKTIN JATKOSUUNNITELMAT

Hyvään alkuun on päästy ja tie on suunniteltu ja päällystetty, joten enää se on vain kuljettava loppuun saakka. Opinnäytetyön aikana kuvituksille tehtiin se mitä oli tarkoituskin. Oikean toteutuksen suuntaviivat on määritelty ja valtava määrä pohjatyötä on tehty. Toimeksiantajan kanssa vallitsee yhteisymmärrys siitä, miten projekti lopulta etenee.

Toimeksiantajalta saatu palaute on ollut tähän asti positiivista, kirjan henki on saatu kuvituksien avulla heräämään henkiin. Yhteistyö jatkuu samankaltaisena ja jatkan kuvitusten tuottamista tämän opinnäytetyön tuloksia hyödyntäen. Jo tä-

hänastiset kuvitukset auttavat Tonia huomattavasti eteenpäin kirjan työstämisessä valmiimmaksi kokonaisuudeksi, julkaisijan löytäminenkin on luultavasti huomattavasti helpompaa kuvien kanssa kuin ilman.

AINEISTOT

Elokuvia:

Afterworld (2007) Brent V. Friedman.

The Book of Eli (2010). ohjaus Alber Hughes, Allen Hughes.

A Boy and His Dog (1975). ohjaus L.Q. Jones.

Escape from New York (1981) John Carpenter.

I Am Legend (2007) ohjaus Francis Lawrence.

Life After People (2008) David de Vries.

Mad Max (1979) George Miller.

Mad Max 2: The Road Warrior (1981) George Miller.

Mad Max Beyond Thunderdome (1985) George Miller, George Oglivier.

The Road (2009) ohjaus John Hillcoat.

Stalker (1979) ohjaus Andrey Tarkovskiy.

The Stand (1994) ohjaus Mick Garris, perustuu Stephen Kingin samannimiseen kirjaan.

Videopelejä:

Fallout: A Post-Nuclear Role-Playing Game (1997) Interplay Productions.

Fallout 2: A Post-Nuclear Role-Playing Game (1998) Interplay Productions.

Fallout 3 (2008) Bethesda Game Studios.

Fallout tactics: Brotherhood of Steel (2001) 14 Degrees East, Micro Forté.

Sarjakuvia:

Gone with the blastwave web-sarjakuva [viitattu 30.6.2011] saatavissa: <http://www.blastwave-comic.com>

Post-nuke comic web-sarjakuva [viitattu 30.6.2011] saatavissa: <http://www.postnukecomic.com>

Romantically apocalyptic web-sarjakuva [viitattu 30.6.2011] saatavissa: <http://romanticallyapocalyptic.com>

Cavatore, A. 2006. *Warhammer rulebook*. Games Workshop.
Pondsmith, M. 1993. *Cyberpunk The Roleplaying Game of the Dark Future*. R. Talsorian Games Inc.
Petersen, S. Willis, L. 1999. *Call of Cthulhu Horror Roleplaying in the Worlds of H.P. Lovecraft*. Chaosium Inc.
Thorpe, G. 2008. *Warhammer: Dark Elves*. Games Workshop.

Digital painting simplified www-sivu [viitattu 15.8.2011] Saatavissa: <http://www.ctrlpaint.com>
Portal for Computer Graphic Professionals www-sivu [viitattu 15.8.2011] Saatavissa: <http://forums.cgsociety.org/>

KUVALUETTELO

1. Kaavio Tero Silvast
2. Alkuperäinen aikataulu, Tero Silvast
3. Alkuperäinen aikataulu, viikkokohtainen Tero Silvast
4. Swot-työkalu Tero Silvast
5. Kuvakaappaus elokuvasta *Mad Max 2: The Road Warrior* (1981) George Miller.
6. Kuvakaappaus elokuvasta *Mad Max Beyond Thunderdome* (1985) George Miller, George Oglivier.
7. Kuvakaappaus elokuvasta *A boy and his dog* (1975). ohjaus L.Q. Jones.
8. Kuvakaappaus elokuvasta *The Road* (2009) ohjaus John Hillcoat.
9. Magic the Gathering kortit *Reanimate* ja *Dwell on the Past*
10. Cavatore. A. 2006. *Warhammer rulebook*. Games Workshop. s. 84
11. Cavatore. A. 2006. *Warhammer rulebook*. Games Workshop. s.66
12. Kuvakaappaus elokuvasta *The Road* (2009) ohjaus John Hillcoat.
13. Kuvakaappaus elokuvasta *The Road* (2009) ohjaus John Hillcoat.
14. Kuvakaappaus elokuvasta *I am Legend* (2007) ohjaus Francis Lawrence.
15. Digitaalinen maalaus Tero Silvast
16. Kuvakaappaus skype keskustelusta Tero Silvast
16. Lyijykynäluonnos Tero Silvast
17. kuvakaappaus skype keskustelusta
- 18.-19. Lyijykynäluonnos Tero Silvast
- 20.-24. Peiteväriluonnos Tero Silvast
25. Tussisivellinluonnos Tero Silvast
- 26.-31. Digitaalinen maalaus Tero Silvast
32. Tussisivellinluonnos Tero Silvast
- 33.-51. Digitaalinen maalaus Tero Silvast

LÄHTEET

Anttila, P. 2006. *Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen*. Hamina: Akatiimi Oy.

Hull, G. Jones, A. Bouvier, N. Antonov, V. 2007. *d'artiste Digital Master Class: Concept art*. Ballistic Publishing.

Hypen, K. 2006. *Fiktiota! Levottomat genret ja kirjaston arki*. Bjt Kirjastopalvelu Oy.

Kramtsov A. 2004. *Realistic Visualization*. Kuopio: Savonia Ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.

Pettersson, J. 2005. *Roolipelimanifesti*. Like.